萌える男

本田 透
Honda Toru

CHIKUMA SHINSHO

……近年、にわかに「萌え」「アキバ系」といったオタク文化がマスメディアで注目されるようになった。この市場が大きな産業であることが経済界で認知されてきたということだ。ではなぜオタク男は二次元のキャラクターに「萌え」るのだろうか。その疑問にこたえていくのが本書の役割である。……………………………………

ちくま新書
566

いまや、数千億円ともいわれる「オタク」市場。経済界も一般メディアも、もはや無視できない存在となった「萌え」の世界。ではなぜ、オタク男たちは二次元のキャラクターに「萌え」るのか。そもそも「萌える」という行為にはどういう意味があるのか。「萌える」男に純愛を求める者が多いのはなぜなのか。こうした疑問に、現代社会論とジェンダー論、そして実存の観点から答える、本邦初の明快な解説書。

ちくま新書

萌える男

本田 透
Honda Toru

566

萌える男【目次】

まえがき

近年、にわかに「オタク」「萌え」「アキバ系」といったオタク文化がマスメディアで注目されるようになった。これには二つほど理由があると思う。一つは、これまで一部のマニアだけの世界と思われていたオタク市場が実は非常に大きな産業であり、今後も（日本のみならず、世界を舞台に）成長し続けるコンテンツ産業であることがそろそろ経済界やマスメディアに認知されはじめてきたということ。経済学者の森永卓郎氏が再三述べているように、オタクは今後の日本をリードする文化なのだ。コンテンツ産業の重要性は資源を持たない日本にとってとりわけ大きなものなのだが、ことに「キャラクター」の持つ市場的価値は実に大きい。キャラクターの持つ何らかの属性やしぐさなどに心をときめかせる「萌え」という文化は、キャラクタービジネスと切っても切れない関係にあり、ここ数年、「萌え」ブームが「もう終わるだろう」と言われながら一向に沈静化する気配がないことからも、「萌え」産業に高いニーズがあることがわかるだろう。

オタク文化が注目されているもう一つの理由は、従来は恋愛至上主義的な価値観が支配

してきた日本社会の中で、ともすれば差別的な視線に曝されていた「オタク」や「萌える男」といった人々が、実はこれからの社会にとって必要な新しいタイプの人間なのではないか、と再評価されはじめたということである。このような社会におけるオタク再評価は、実は「冬のソナタ」や「世界の中心で、愛をさけぶ」といった純愛映画・純愛ドラマの大ヒットに端を発している。一九八〇年代以後、それまで大時代的で深刻な意味を持っていた「恋愛」はポップカルチャー化され、恋愛やセックスはバブル経済に後押しされつつ大衆に消費されるための商品となった。一部の女子高生は「援助交際」という名の素人売春に励んで小遣いを稼ぐようになり、恋愛はカラオケボックスで歌うデートの延長線上に位置する程度の遊びになった。結婚してからでも「不倫」という名の浮気を堂々と楽しめるようになり、愛のないセックスもおおっぴらに消費されるようになった。このようなバブル期以後の情勢を僕は「恋愛資本主義社会」と呼んでいる。

しかし、バブル経済が崩壊した後、われわれの前に残された現実は、崩壊した家族、孤立化した個人、一部の異性を独占する者と大勢の「恋愛できない人間」への二極化した社会、三十歳を過ぎても結婚できない「負け犬」女性の増加、といった寒々としたものだった。ことに都心部では、バブル崩壊とともに、〈恋愛〉から〈結婚〉へ、というコースを辿る恋愛結婚制度そのものが崩壊してしまったのだ。

だが、そんな恋愛資本主義社会の崩壊を尻目に、秋葉原とインターネットを中心にどんどん成長していくもう一つの世界が存在していた。それがオタク界なのだ。

恋愛資本主義社会にとってオタク界は、最初、「恋愛できない敗残者の群れ」にすぎなかった。そのためにオタク界は幸運にも無視され続けてきたのだが、近年、酒井順子が『負け犬の遠吠え』（講談社）の中で自分たち負け犬女性が結婚できない原因のひとつにオタク男の増加をあげて批判してきたあたりから、「旧来の恋愛資本主義社会」対「オタク」という対立構造がメディアによって作り上げられるようになっていったと思う。

二次元の美少女キャラクターに「萌え〜」と言っている萌えるオタク男たちが、現実の女性を口説いたりデートに誘ってイタリア料理の蘊蓄を垂れたりしようとしないから、女性が「負け犬」になったのだ、と酒井順子は書いた。それまで、萌えるオタク男は現実の女性（本書でいう「女性」とは恋愛資本主義社会側の女性のことで、オタク女性は除く。以後も同じ）にとって「見えない存在」であり、「無価値」だった。多くの女性は「3高」（高学歴・高身長・高収入）の「イケメン」を恋愛の対象とし、オタクは恋愛対象になっていなかったのだ。だがバブル崩壊から時間が経ち、バブルを経験した女性たちが三十歳を過ぎてなお結婚できないという切羽詰まった状況に追い詰められたときに、ようやく萌えるオタク男は、「女性が結婚できなくなった元凶」という形でその存在を認知されたわけだ。

一方で、「3高」を求め、男性を商品として物色し続けるバブル恋愛に見切りをつけ、本来の「純愛」に回帰しようとする女性の動きもはじまった。「冬ソナ」「セカチュー」といった純愛ドラマのブームがその発端である。バブルが崩壊した以上、バブル的な恋愛もまた継続は困難となっており、金銭以外の価値——精神性が恋愛世界においても再評価されることとなったのである。森永卓郎氏が「年収300万円時代の経済学」を説きはじめたあたりが、経済界において「バブル終焉という現実の認知」がしぶしぶ行われるようになったきっかけであろうが、それとほぼ同時期に恋愛世界においても「バブル終焉」が認知されるようになり（もちろん認知できない人間も大勢いて、そういう人が『負け犬の遠吠え』や『だめんず・うぉ〜か〜』の読者になったのだろう）、「純愛ブーム」が起きたのだと僕は考えている。

そして、昨年いよいよ、「純愛」ブームと「萌えるオタク男」とが出会う瞬間がやってきた。それが「電車男」ブームなのだ。電車男はもともと、インターネットの匿名掲示板「2ちゃんねる」の書き込みが元ネタだが、書籍・映画・ドラマ・漫画といったメディア展開によって一般人を巻き込む大ブームとなった。電車男のストーリーは、当初、「オタク男という恋愛偏差値の低いダメ人間が、エルメスという恋愛偏差値の高い女性と出会って恋愛スキルを学び、人間として成長して恋愛を成就する」という筋書きで、「オタク」

と「弱者」が同一視されていた。つまり当初、オタクは映画『マイ・フェア・レディ』で貧乏かつ粗野な女の役を演じるオードリー・ヘップバーンの男性版として扱われていた。エルメスのティーカップ一個で右往左往してくれる「オタク男」は、まさに「年収300万円時代の恋愛」の対象にふさわしい、お金のかからない彼氏なのであった。

ところが、「電車男」の物語がメディアによって広く語り続けられていくうちに、徐々に物語の構造が変質していく。映画『電車男』では、オタク男は「オタクをやめて恋愛の世界に参入する」という元の設定を忘れたかのように、一度オタクをやめておきながら「こんなのは本当の自分じゃない」と気づいて元のアキバ系オタクに逆戻りする。そして、オタクのままでエルメスとの恋愛を成就する。つまり、映画版では「オタク」と「恋愛」の関係は、対立関係から協調関係へと移行している。それどころか、この現代の社会において、一度バブル時代に滅んでしまった「純愛」を実践する資格を持っている純粋な人間は、実はアキバ系の萌えるオタク男だけだ、とする「価値観の転倒」すら起きているのだ。

しかし、なぜ、純愛精神を胸に密かに抱いている「萌えるオタク男」が、バブル期以後の日本で増え続けているのだろうか。あるいは、なぜ、純愛を求める男の多くがオタクにならなければならなかったのだろうか。なぜ、オタク男は二次元のキャラクターに「萌え」るのだろうか。そもそも、「萌える」という行為にはどういう意味があるのか。それ

らの疑問に逐一こたえていくのが本書の役割である。
「萌え」の持つ経済学的な意義は経済の専門家である森永卓郎氏におまかせするとして、本書では「萌え」の持つ心理学的な効能、および社会学的な効能について明かしていきたい。
ともあれ、僕の主張は、この一言に要約することが可能だ。
「萌える男」は正しい。
本書を読んでいただければ、いかなる理由で僕がそう言っているのかがご理解いただけるはずである。

第一章

萌える男は正しい

†萌える男の日常

浜銀総合研究所の調査によると、「萌え」市場は二〇〇三年の時点で八八八億円産業に成長しているという。もはや「萌え」はニッチではないのだ。浜銀総研が定義する「萌え市場」は、萌え関連の書籍（コミックなど）、萌え関連のアニメＤＶＤ、恋愛ゲームの販売額を足したものだが、実際の市場はさらに拡大しているはずである。たとえばこの調査では、同人誌市場・同人ソフト市場がカウントされていないし、ハードウェア（パソコンやデジタル家電）、メイド喫茶に代表される二・五次元産業もカウントされていない。実際の萌え市場の規模は、すでに一兆円を突破しているはずなのだ。

では、実際の「萌える男」たちは、どのようなライフスタイルを送っているのだろうか？　僕は現在、文筆業で生活しているのだが、可処分所得の大部分を萌え関連アイテムに投入している。特に、デジタル家電製品（ＤＶＤレコーダー、ＨＤＤレコーダー、Ｂ（ブルーレイ）Ｄ（ディスク）レコーダーおよび録画メディア）にかけるコストが大きな比重を占めている。これは、テレビで大量の萌えアニメがオンエアされており、複数台のデジタルレコーダーを使ってその録画およびアーカイブを続けているためだ。

朝目覚めると、まずレコーダーを起動してアニメの番組予約をセットする。そして朝食

を食べながら、昨夜録画したアニメをＤＶＤやＢＤなどのディスクメディアにダビングする。萌えアニメは早朝または深夜にオンエアされることが多いので、ライブで視聴する機会はあまりない。また、萌えアニメのＤＶＤをすべて購入していくと、いくらお金があっても足りなくなる。そのため、「なるべくコストをかけずに全ての萌えアニメをアーカイブする」という目的のためにレコーダーが必要になるわけだ。もちろんレコーダーで録画した作品の中で気に入ったものは、後日パッケージ版のＤＶＤを購入する。

予約とダビングを済ませて、なお時間に余裕がある場合は、近所のスポーツジムに行って汗を流す。アニメやゲームを消化する際には部屋の中に籠って動かないことになるので、うっかりすると一週間ほど身動きしなかった、ということになりがちなのだ。それはそれでいいのだが、過剰な運動不足は精神衛生と健康に良くないので、時間があるときは極力運動することにしている。

昼間は原稿書きの仕事をして、夜は打ち合わせ。運よく自由時間ができた時にはすかさず溜め込んでいるアニメやゲームの消化活動に入る。ネットで話題になっているコンテンツをある程度チェックしておかないと仲間の話題についていけなくなるので、萌える男を貫くのもけっこう大変なのだ。この世界、テンポが速いので三十歳を過ぎた僕にはフォローし続けるのがそろそろ厳しくなってきている。そこで年齢の若い友達からブログや掲示

板経由で最新の萌えトレンド情報を拝聴して、勉強させてもらったりもする。

†心の奥底に眠る「乙女回路」

さて、アニメやゲームを消化しながら「萌える」という行為は、内面的には心の奥底に眠っている「乙女回路」(語源は、あかほりさとるのライトノベル)を回転させるということを意味している。男なら誰でも内心に隠蔽している心の中の「乙女」の部分を掘り起こして刺激を与える、それが「萌える」という行動の意味なのだ。男は、常日頃、「男らしさ」を強制されている。しかし分析心理学者のユングが「男性の精神にはアニマ(女性的元型)が存在する」と喝破したように、もともと人間の精神は男性的な部分と女性的な部分から構成されている。ところが、生物学的な性差——セックスを基準に、われわれ人間は否応なしに社会的性差——ジェンダーという属性を付与されてしまうわけだ。男の体に生まれたものは精神も男らしく、女の体に生まれたものは精神も女らしく、という常識をわれわれは守らなければならないのだ。

しかし、それでは疲れてしまう。男だって女の子のようにかわいらしいものが好きだし、日常社会でのハードボイルドな暮らしに疲れ果て、かわいらしい対象物をみて癒されたい気分になるときもあるわけだ。そんな辛い男の心のスキマを埋めてくれる癒しムーヴメン

トこそが「萌え」なのだ。
もちろん、乙女回路を搭載した萌える男といっても、「男の心」だって持っている。四六時中萌えっぱなしではかえって心のバランスを崩しかねない。ゆえに、萌える男の中には、プロレスや格闘技といった「燃え」趣味を兼ね備えている人が多い。「萌え」は古い言葉で言えば「女々しい」趣味だが、ここに「燃え」を加えることで精神内部で男性性と女性性のバランスが取れるのだ。僕も「PRIDE」などの格闘技イベントをよく観戦するし、非常に暇なときには道場に練習に行ったりもする（最近は忙しくなってしまって……）。ただし、そうはいっても実際の格闘技は相手を攻撃するという過激なものなので、まったく上達しない。『燃えよドラゴン』を鑑賞して自分がブルース・リーになった「気分」を味わってるぐらいが自分にはちょうどいいのかなあという気はする。
ただし、僕がこのように運動したり格闘技にはまったりして「萌え」と「燃え」のバランスを考えるようになったのは三十歳を過ぎてからで、二十代の頃は二十四時間「萌え」続ける男だった。しかし歳をとると、ある程度運動していないと体力が落ちるし、ホルモンの分泌の関係だと思うのだが、精神的にも不安定になりがちだった。そこで効率よく萌えるためには自分に「燃え」の要素を定期的に投入してやるほうがよい、という結論に到達したわけだ。つまり、燃えている間の僕は（たぶん）男らしい状態のはず。燃えによっ

て精神の中の男性性を燃焼させておくと、しばらくの間、残るのは萌え＝乙女回路だけになる。ゆえにいっそう激しく萌えることができるというわけだ。

このように、「萌える男」は「燃える男」を兼ねることが多いので、たとえばゲームコンテンツでは格闘ゲーム、アニメコンテンツでは戦闘ロボットアニメといったジャンルにも人気があるのだ。むしろ、オタクコンテンツ界では実は「燃え」がメインストリームで、ここ二十年の間に少しずつ「萌え」が台頭してきた、と言ってもよいだろう。どうして「萌え」が占める割合が拡大してきたかは、本書の中でおいおい説明していく。

†二・五次元空間

ところで順番が逆になったが、僕は物書きなので、仕事といっても椅子に座って原稿を書いていることが多い。したがって、仕事中はだいたい部屋に籠っている。ただし気分しだいでは喫茶店で粘ることもある。また、担当編集者との打ち合わせも結構多いので、毎日に近い間隔で近所のメイド喫茶に入っている。お堅い仕事では「ルノアール」を利用するのだが、オタク系の仕事をこなすときにはメイド喫茶のほうがアイデアが出やすいのだ。メイド喫茶にはメイドさん（メイドのコスプレをしたウェイトレス）がいるわけだが、このメイド喫茶という空間は、いわゆる三次元（一般的に「現実」と言われている空間）ではな

く、さりとて二次元でもない、「二・五次元」とでも呼ぶべき特殊な空間である。二次元と三次元のハザマに位置する世界とでも言おうか。この「二・五次元」という微妙な空気が、いろいろなアイデアの源泉になるのだ。メイド喫茶のようなあいまいな二・五次元空間は、自分の精神に隠れている二次元世界に対するさまざまな妄想や着想を、三次元世界に引き出しやすい場所なのだ。単にメイドさんのコスプレが見たいからメイド喫茶に通いつめているわけではない。

さて、僕は仕事（オタク）が趣味という状態なので一日中仕事をしているわけだが、着ている服はユニクロで買った無個性なシャツとジーンズだったりする。なぜこうなるかというと、まず萌えアイテムにお金を使うので、ファッションにお金をかける余裕がない。次にファッションは「萌え」でも「燃え」でもない。純粋にファッションを趣味にしているファッションオタクは別として、多くの場合、ファッションは三次元の女性の気をひくための手段にすぎない。僕も三次元の女性にまったく興味がないわけではないのだが、二次元の萌えキャラのほうがずっと大事なのだ。ゆえに、ファッションに金をかける暇があったら萌えアイテムを買おうということになってしまうわけだ。

また、アイテムが多すぎるので、部屋は異常に散らかっている状況。そのうち床が抜けるかもしれないのでビクビクしているのだが、忙しい上に不精なので掃除ができない。最

近、「派遣メイドさんサービス」という仕事が誕生した。電話をすると本物のメイドさん（メイドのコスプレ姿の女の子）がやってきて掃除してくれるという（性風俗産業ではない。本当にお掃除してくれるのだ）。この「派遣メイドさん」を呼べば部屋を片付けられそうなのだが、あまりに部屋が汚いのでメイドさんに失礼だと気を遣ってしまい、どうしても呼べずにいる。実際にメイドさんを呼ぶ人も、たいていは自分で部屋を片付けてから呼ぶそうだ。やはり「萌える男」は性格の優しい人、というか気の小さい人が多いのだろうか？少なくとも僕は非常に小心者だ。

†モテ趣味よりも本当に好きな趣味を――恋愛のゲーム化に醒めた男

ちかごろ、『ａｎａｎ』をはじめとする女性雑誌が、「いかにしてセックスしたがらない男をその気にさせるか」「どうやって恋愛したがらない男を振り向かせるか」という、わりと切実な特集記事を組むケースが増えてきている。（おもに東京圏での）晩婚化・非婚化現象はかなり以前から問題になっているが、メディアを見ているかぎりではどうやら最近は女性のほうが恋愛やセックスに熱心な傾向があり、男性は一部の「モテ系」と、そうでない「非モテ系」に二極分化しつつあるらしい。

八〇年代後半、バブル経済華やかなりし時代に、恋愛は商品化されていった。たとえば、

アベックが映画館で松任谷由実のテーマソングが流れるホイチョイ・プロダクションのトレンディ映画『私をスキーに連れてって』を観て自分たちもスキーに行きたくなり、西武バスに乗って苗場のスキー場へ行き、プリンスホテルに宿泊してスキーとセックスを満喫する……といったような「恋愛資本主義経済サイクル」とも言うべき構造が確立されたのが、八〇年代後半だった。

七〇年代初頭、恋愛とは、貧乏で政治や社会に希望を失った若者が、絶望の果てに見出した閉塞的な世界だった。上村一夫の『同棲時代』こそが、当時の若者の恋愛観を描き出していたといえる。しかし空前のバブル景気によって、恋愛もまた大量消費システムに取り込まれ、消費のための商品になったのだ。このバブル時代には、「恋愛マニュアル雑誌」なるものが隆盛を極めた。男性誌では「ホットドッグプレス」がその代表格だ。若者は、メディアから「女にモテるためにはこういう髪型をしてこういう服を着てこういう話題を身につけて……」といった一連の「恋愛のルール」を刷り込まれ続けたのだ。

「ナンパ」という言葉も発明された。恋愛はそれまで男女の偶然の出会いから始まる「縁」「運命」と考えられていたが、「ナンパ」の勃興は、恋愛が一種の「ゲーム」になったことを意味する。もともと「ナンパ」の語源は「硬派」に対する「軟派」で、女の尻を追い回す軽薄な男を意味していた。つまりは侮蔑語だったのだが、八〇年代に入ると女を

追い回す軟派＝ナンパこそがスタンダードとなり、逆に硬派のほうが笑われる時代になったわけだ。

この八〇年代という時代に、ナンパや「軽薄短小」と呼ばれる一連の「恋愛資本主義文化」の裏側で密かに誕生し、徐々に拡大していった勢力が、「オタク」なのだ。オタクは一言で言うと「恋愛資本主義に組み込まれなかった人々」と定義できるだろう。僕の一つ上の世代である評論家の岡田斗司夫氏がオタクの第一世代にあたるのだが、この世代では「SF」がオタク文化の中心だった。その後、「アニメ」そして「萌え」へとオタク文化のメインストリームは変遷していくのだが、中心が変化しようがオタク文化に終始一貫して共通していることは、オタクが八〇年代的な「マニュアル恋愛文化」（僕は、これを旧来の「純愛」的な意味での恋愛と区別するために、「恋愛資本主義システム」と呼んでいる）に背を向け続けているということなのだ。オタクはマニュアルによって作られた恋愛ゲームに参加するために「モテ趣味」という与えられたルールを学習することよりも、自分自身が本当に好きな趣味を満喫するというライフスタイルを選択したのである。

そして、二十一世紀に入った現在もなおオタク市場が拡大し続けているということは、マニュアル恋愛・ゲーム恋愛……つまり恋愛資本主義システムの市場が縮小の一途を辿っているということを示している。オタク市場はつい最近までニッチと思われていたが、野

村総研が市場規模の試算を行うなどした結果、もはやニッチとは呼べない巨大産業になっていることが明らかになった。その一方で、非婚化の流れ、恋愛離れの流れが止まらなくなっている。さらに、オタク文化の中でも二次元世界での脳内恋愛というべき「萌え」が主流化してきたということは、何を意味するのだろうか？　この問題を考察する際の手がかりは、八〇年代から現代にかけて進行した「セックスと愛情の分裂」という現象にある。

†セックスと愛情の分裂――ライト風俗・援助交際・ヤラはた

かつては、セックスと男女の愛情は「恋愛」という関係性において一体化されるべきものである、という理想があった。愛情のないセックスは価値がない、動物的な行動である、という戒めがあったわけだ。しかし、バブル期に恋愛が商品化されたため、セックスと愛情を恋愛という物語によって繋ぎ止めておくことが困難になってしまった。

かつて売春は非常に不道徳な行為であるとされ、性産業とはよほどの借金を抱えているような女性だけがやむにやまれず身を堕とす「苦界」であると考えられていた時期があった。ところが八〇年代になると、そのような「訳あり」の女性にくわえて、単純にお小遣い稼ぎのために、あるいは「ビジネス」として性産業に従事する女性が増加した。アダルトビデオ（AV）やファッションヘルスなどのライト風俗が勃興したことも、この性産業

のライト化の一因だろう。

AVやライト風俗は、八〇年代バブル期における恋愛の商品化の流れの中に位置づけることが可能だ。恋愛を商品としてパッケージングする過程において、恋愛からセックスの要素だけを切り離して販売したものがAVやライト風俗で、セックスへと至るまでの恋愛プロセス（つまり「口説き」）の要素だけを切り離して売り出したものがキャバクラやテレクラと言っていいだろう。キャバクラもまた八〇年代に生み出された恋愛商品の一つだ。そこでは、客がキャバクラ嬢に対価を支払って、一定の期間だけ恋愛感情をレンタルさせてもらうことができる。ライト風俗やAVが、客が対価を支払って一定の期間だけセックスをレンタルできるのと、まったく構造は同じなのだ。

昔から、ソープランドやクラブ、キャバレーといったオヤジ文化は存在したが、ライト風俗やキャバクラは、これらお金持ちのオヤジ文化を若者・一般大衆向けに拡大・敷衍したシステムといえる。七〇年代までは、お金を持った大人のオヤジだけの遊びだった恋愛の切り売りが、バブルによって一般大衆レベルに普及したわけだ。

もちろん、いくら客＝男性側がバブルによって可処分所得を増やしたからといって、それだけで恋愛の商品化が成立するわけではない。女性側もまた、恋愛を切り売りして金を稼ぐことに罪悪感を感じなくなっていったのだ。いやむしろ、自分自身が恋愛市場におけ

る高額商品であることを理解し、積極的に自らをパッケージングして売っていこうという姿勢を取りはじめたのである。

もちろん、僕が言っている「恋愛という商品」は、AVやキャバクラといった直接的な産業のことだけではなく、八〇年代以後における通常の「恋愛」そのものを意味している。つまり、マニュアルに沿って自らをパッケージングし、ファッションやモテ趣味といった恋愛スキルを習得した男女が、ルールに沿った恋愛を演じながら消費を続ける……という一連の行動じたいが「商品化された恋愛」なのだ。八〇年代のテレクラの隆盛も、恋愛がキャバクラやライト風俗の延長線上に位置する「商品」となったことを意味している。

その結果どうなったかというと、まず恋愛と売春の境界線が限りなくあいまいになった。さらに、九〇年代に入ると「援助交際」という言葉が発明された。援助交際とは、ありていに言えば「素人売春」のことである。しかし売春という言葉は後ろ暗いので、「援助交際」という呼び方を発明して、誰にでもやりやすいものに変えてみたというわけだ。

また、恋愛の商品化によって、「常に恋愛していなければならない」「いつもセックスしていなければならない」という強迫観念が、人々、特に若い層に植え付けられていった。オタクが嘲笑の対象であり続けたのも、オタクが恋愛資本主義のシステムに入っていないからだ。「恋愛は縁であり運命である」という考えは廃れていき、恋愛はライトでお手軽

な消費活動に変貌していった。その上恋愛を構成するセックスと愛情という二つの要素が切り離されていったのだから、普通の女子中高生が援助交際に走るという事例が増加したのも当然といえば当然なのだ。

高崎真規子の『少女たちはなぜHを急ぐのか』(NHK生活人新書)によると、最近では未成年の援助交際は減少しているものの、恋愛やセックスの体験をはやく済ませてしまおうという強迫観念にはやはり根強いものがあり、「ヤラはた」という言葉まで作られているそうだ。「ヤラはた」とは、「セックスせずに(ヤラずに)二十歳を過ぎてしまう」ということを意味しており、若い女の子の間ではそれが「恥」なのだという。にわかには信じがたいのだが、「恋愛とは経済活動であり、自分の若い肉体は賞味期限のある商品である」という思想が彼女たちにとっての「現実」となっているのであれば、ありえない話ではない。生鮮商品は時間とともに価値を失っていくわけだから、鮮度の良いうちに売って消費してしまおうという発想は、商売としては正しい。

しかし、萌える男である僕としては、こういう話を聞くと何とも言えない虚しい気分に陥ってしまう。肉体も愛情も商品として切り売りされるパーツにすぎないのであれば、人間の魂は、どこへ行けばいいのだろうか? 「魂」と呼ぶと宗教がかってしまうが、精神分析学用語を使って「自我の支え」とか「アイデンティティ」と呼んでもかまわない。た

だ、「魂」という言葉がもっとも一般的でわかりやすいので使っているわけだ。つまり、「霊魂」とか「エクトプラズム」のような実体のあるものとして語っているのではなく、「精神」や「自意識」のことを「魂」と呼んでいるわけだ。

†「恋愛偏差値」というパラメーター

さて、こうして八〇年代から現代にかけての恋愛の商品化の流れを俯瞰してみると、まるで誰もがお手軽にコンビニでお弁当を買うような感覚で恋愛できる世界が実現しているかのように思える。ところが、実際にはそうではない。現実はまったく逆で、恋愛できる人間と恋愛できない人間の格差は、この二十年の間に広がる一方だった。

マニュアル恋愛には一定のルールがあり、確固とした統一的な価値基準の体系がある。そこでは男女ともに厳密なルールに沿って「恋愛偏差値」とでもいうべきパラメーターを持たされる。このパラメーターが一定の数値を超えていれば恋愛できるが、足りなければ市場に参加できない。大学入試センター試験（かつての「共通一次試験」）のような一種の「足切り」が行われるわけだ。ゆえに、恋愛偏差値の低い男は、ライト風俗やAV、キャバクラなどで期間限定の「レンタル恋愛」という商品を購入することになる。しかし、レンタル恋愛では、僕が問題にした「魂」の飢えの充足、つまり精神的な癒しを得られるの

だろうか？　やはり難しいといわなければならない。本来、恋愛が人間にとって必要とされているのは、「愛情による半永久的な癒し」を得られるからだと思う。

もちろん現実には「永遠不滅の愛」などは存在しないが、恋愛している間は、一瞬でもそういう幻想を抱いていられるのだ。それゆえに恋愛は必要とされてきたわけだ。ことに宗教や政治の価値が低下した現代社会では、恋愛はそれらのシステムに代わって人間を癒す重要なシステムとなっている。七〇年代は、挫折した政治闘争に代わって、恋愛による人間の救済が模索された時代だったといえる。ところが、続く八〇年代に恋愛が商品化されたことによって、恋愛システムの恩恵にすら与れない人々が増加したわけだ。

†ストーカー犯罪の誕生と恋愛ニートの登場

九〇年代以後、社会問題化した「ストーカー犯罪」。これには、おもに恋愛感情のないストーキングと恋愛感情から始まるストーキングがあるが、ここでは恋愛感情から始まるストーキングについて論じる。

恋愛からスタートするストーキングとは、つまり「一方的な恋愛」だ。かつてはレイプが社会問題の一つとしてあげられていたが、レイプとは「一方的なセックス」だ（注・本書では「セックス」という言葉を「膣にペニスを挿入すること」という単純な意味で使ってい

る)。レイプ犯罪はなくなったわけではないが、かつてのようにメディアの第一線で大きく取りあげられる機会は減少していると思われる。九〇年代に入って、「セクシャル・ハラスメント」や「ストーカー犯罪」といった新しいタイプの犯罪が社会問題化してメディアに取りあげられるようになったためだろう。

つまり、「セックスできない」ということを理由に悩んで暴走するタイプの男性に加えて、「恋愛できない」という苦悩から「一方的な恋愛関係を強制する」というストーカー犯罪に走る男性が増加したのである(同じ理由で、ストーキングに走る女性も増えている)。ストーキング犯罪の背景には「恋愛しなければならない」という強迫観念や、「自分だけが恋愛に参加できないことへの憤り」、「自分にも恋愛ができるはずだという思い込み」などがあると思われる。

また、恋愛とは恋愛対象に心理的に依存する行為でもあるので、「依存対象への過度の固着」といった理由もあるだろう。断酒や禁煙が精神的な苦痛を生むのと同じように、恋愛を断たれることも非常な苦痛を生むことになる。その結果、ストーカーになってしまう人が増えたのではないだろうか。もちろん、だからといってストーキングが許されるわけではなく、相手が望まないのに一方的な関係を強制するという意味では、レイプと本質的には違わない犯罪行動であるということを明記しておかねばならないだろう。

ストーカー犯罪モノの元祖ともいえる映画が、一九六五年公開の『コレクター』(監督ウィリアム・ワイラー、主演テレンス・スタンプ)だ。主人公のフレディ(テレンス・スタンプ)は蝶のコレクションが趣味のオタク青年で、たまたま大金を手にしたことから憧れていた女性ミランダを監禁。彼女を蝶のように自分のコレクションにする。さらわれたミランダは、フレディの目的がセックス、つまりレイプだと考えていたが、実はフレディの望みはミランダと友達になり、そして結婚することだった。つまりセックスではなく恋愛が目的だったのだ。

ミランダは最後には正常な恋愛関係を作ることができないフレディに同情してセックスに誘うが、フレディは「君が愛してもいない男とセックスする女だったなんて、失望した」と激怒してしまう。フレディは恋愛対象を理想化・偶像化し、可能なことならば蝶の標本のような「アイテム」に変えてしまいたかったのだが、また同時に、セックスと愛情が融合した形での旧来の「恋愛」を追い求めていたわけだ。フレディは「娼婦ならロンドンに行けばいくらでも買えるんだ、馬鹿にするな」と言い出す。実際、フレディは億万長者なので、セックスにはまったく不自由しない身分なのだ。彼が求めていたのは愛情であり、愛情とセックスが融合した形での恋愛そして恋愛結婚だった。

レイプ犯罪とストーカー犯罪の違いは、この「娼婦ならロンドンに行けばいくらでも買

えるんだ」の一言に集約されていると言えるだろう。もちろんストーキングからレイプへと至るケースもあるのだが、たいていの場合、最終的な目的は「恋愛」なのだ。

†「恋愛ニート」という社会問題

ストーカー犯罪が、恋愛市場からはじき出された人間が無理やりに恋愛市場に入り込もうとする行動なのに対して、恋愛市場に参与することを放棄してしまうというケースも増えている。つまり「恋愛しない人々」だ。彼らはただ単に恋愛していないというだけではなく、最初から恋愛する意思がないわけだ。これは、いわば「恋愛ニート」とでも呼ぶべき存在だ。僕自身もこの恋愛ニートの一員なのだが、職業ニートが社会問題化し、彼らをなんとかして再就職させようという動きが活発化しているのと同様に、恋愛ニートに対しても何とかしてふたたび恋愛市場に参加させようという動きが活発化してきている。

オタクと恋愛ニートは完全に重なり合っているわけではないものの（オタクでも恋愛している人や結婚している人は大勢いる）、かなりの部分で一致している。メンタリティ的には、オタクはまず潜在的な恋愛ニートと考えていいだろう。というのは、オタクは恋愛資本主義システムから逸脱しているからだ。恋愛に消費するよりも自分の趣味に消費する、それがオタクのライフスタイルだからだ。したがって、オタクが社会、特にマスメディア

から非難されがちなのは、実はオタクが潜在的な恋愛ニートだからなのだ。

†男の二極化——萌えオタクの登場とDVの社会問題化

冒頭でも述べたように、オタク市場、なかんずく萌え市場の急激な発展はすでに「萌え＝ニッチ」という定説を覆すスピードと熱気を持っている。日本経済新聞社のオタク市場動向雑誌『日経キャラクターズ！』は萌えにフォーカスしているわけではなく「ガンダム」を中心としたオタク市場全般を扱っているが、講談社が自社サイトで連載したWebコンテンツをまとめて書籍化した『萌え萌えジャパン』(堀田純司)は、メイドカフェやフィギュア、抱き枕、声優、コミケ、ゲーム、アイドルという萌え市場オンリーに絞ったノンフィクションだ。この本では、萌え市場は「二兆円市場」と銘打たれており、浜銀総合研究所の算出した「八八八億円市場」という規模よりもさらに大きく取り扱われている。これは、浜銀総合研究所よりも『萌え萌えジャパン』が扱った対象のほうがより広範囲であるからと思われる。特にコミケット（コミケ）に代表される同人市場は決して看過できない巨大な市場を形成している。

かわいらしいキャラクターに胸をときめかせて癒されるという萌え文化の源流のひとつは、アイドル文化にある。七〇年代から八〇年代にかけては、空前のアイドルブームが存

在した。しかし写真週刊誌の隆盛によって、生身のアイドルにキャラクターを演じきらせることは困難になる。三次元アイドルが次々と彼氏とのデート現場などのプライベートな写真を撮影されてキャラクター性を喪失させられるという構造が完成してしまったのだ。

かつて、アイドルファンの間では「アイドルはトイレに行かない」「アイドルは処女である」という信仰めいた定説があったが、情報過多な現代では、生身の女性であるアイドルにそのような偶像性を求めるのは困難となった。そのため、三次元アイドルに代わって二次元のキャラクターが萌え対象として選択されることが多くなったのだろう。二次元であれば、写真週刊誌にプライベートを暴露される危険はない。また、二次元と三次元の中間的な存在、「二・五次元」ともいうべき位相にいるキャラクターへのニーズも高まった。キャラクターの声を担当する声優アイドルや、メイド喫茶で働くメイドさん、コスプレプレイヤーなどが「二・五次元キャラ」に相当する。彼女たちは、本来は三次元の生身の女性なのだが、二次元キャラを演じることによって萌え属性を獲得し、ファンに萌えられるのだ。

さて、キャラクターに萌える男が増殖する一方、正反対の方向、つまり「萌えない男」への道を進んでいる男性も増えているようだ。男も女も八〇年代以後に進行した「恋愛の二極化」によって、恋愛する人間と恋愛しない人間の二種類に極端化しているわけだが、

概して恋愛市場で女性にモテるのは「萌えない男」だ。萌える男は、よほど顔が良いとか金があるとかいったアドバンテージがないかぎり、「オタク」とか「キモイ」とか言われて敬遠されることが多いようだ。それに対して、萌えない男は、ルックスや経済力がいまいちでもそれなりに恋愛できる。

ここで僕が言う「萌えない男」とは、「萌える男」の逆のタイプの男を意味する。

萌える男は、「恋愛とは、萌えて忍ぶものなり」という受動的態度で女性に対しても一種フェミニスト的というか気弱な平和主義者だが、萌えない男は「恋愛とはセックスなり、セックスとは恋愛なり」という能動的（？）態度で女性に接する。能動的と書くと誉めているようだが、逆の面から見れば生身の女性をあまり大事に扱わない態度ともいえる。たとえば僕のような萌える男は、本気で好きでもない女性と、ただセックスしたいからといって「好きだ」と嘘をついてとりあえず付き合う、というような行動は決して取れない。相手を利用して騙すことになるからだ。しかし、萌えない男は「セックスしたいので、別に好きでもないがとりあえず口説く」という行動原理で動いている。

萌える男は「本気」にならなければ、自分から女性を口説かない。「とりあえず」などということは、ありえないのだ。しかも、女性からはたいてい敬遠される。

ひるがえって萌えない男は、女と見れば口説く。しかも、実は萌えない男のほうが一見

情熱的にみえるので女性に好かれる。
その結果、女性に対してとても誠実とは言えない萌えない男が恋愛市場を独占し、本来女性に誠実であるはずの萌える男が恋愛市場からロックアウトされるという構造が出来上がったのだ。かくして、恋愛市場に参加している女性は、萌えない男に暴力を振るわれるなどの被害を受けやすくなってしまったわけだ。
法務省などが実施している電話相談「女性の人権ホットライン」には、二〇〇三年だけで二万九一一五件の相談が寄せられている。全体的な相談件数も増加傾向にあるのだが、特にDV（ドメスティックバイオレンス）をはじめとする暴力問題の増加が目立つようだ。
もちろん、大多数の男はここで僕が述べた「萌える男」と「萌えない男」の中間的な性質、あるいはその両面を持っている。しかし、ここ二十年の間に、「萌える男」と「萌えない男」への極端な二極化が進んでいる、というのが僕の偽らざる実感である。

†なぜ「萌える男」だけが非難されるのか

今でこそ、萌え市場の可能性が経済界で見直されるなどして萌える男のイメージも多少は向上してきたが、つい最近まで、萌える男はマスコミや社会全体から「オタク」とか「ロリコン」というレッテルを貼られて白眼視されてきた。少女誘拐事件などが発生する

と、まずテレビのコメンテーターが「犯人はオタクに違いない」「犯人は生身の女性に興味がないフィギュア萌え族だ」などと言い出す。彼らは、たとえ逮捕された容疑者にそのような趣味がまったくなかったとしても、決して謝らないし訂正もしない。

しかしながら、萌える男は基本的に受動的な性格で、しかも二次元の空想の世界で自足できるのだ。萌える男の特徴は、その旺盛な想像力にある。アニメや漫画のキャラクターは、それ自体にはあまり情報量がなく、人格的なリアリティが薄い場合が多い。だが、萌える男は想像力によってそのキャラクターの性格や生い立ちや人間関係などの物語を創造し、あたかも実際に生きているかのような人格をキャラクターに持たせることができるのだ。つまり、萌える能力を発達させれば、自らの脳内にもう一つの仮想現実世界を構築することが可能なのだ。だから、萌えを「脳内恋愛」と呼んでもよいかもしれない。

特に年配のジャーナリストや学者などの面々に多いのだが、萌える能力がない人間は、萌える男に対して「脳内の空想など、現実に比べれば無価値な絵空事にすぎず、したがって空想ばかりしている人間は現実に不満を抱えている反社会分子であり、犯罪者予備軍に違いない」という先入観を持ちがちだ。しかし、それはまったくの誤りで、彼らは自分を基準に判断するからそういう誤解に陥るのだ。萌えをきわめていけば、脳内に現実の世界よりもさらに強固なリアリティを持ったバーチャルワールドを構築することができるよう

になる。つまり、あるレベルに到達した萌える男は、脳内の空想だけで欲望を満たしたり不満を解消することが可能となる。たとえば男であれば誰しも、多かれ少なかれ女性に対するサディズム的な欲望を秘めているが、萌える男はそのサディズムを空想の世界で消化して発散させてしまえる。ゆえに、三次元の生身の女性に対しては羊のように従順でいられるのだ（とはいえ、僕自身はまだそこまで悟れてないのだが）。

これに対して、極端化した「萌えない男」は、空想する能力に欠けている。想像力が欠如しているのだ。彼らにとっては、目の前の現実だけが唯一絶対の現実なので、あらゆる欲望を目の前の現実の世界で実行しなければ収まらない。するとどうなるかというと、性欲を満たすためだけに、好きでもない女性を口説いたり強姦などの暴力をふるったりするという結果に陥るのだ。つまり、想像力に欠ける人間、三次元の世界のみに生きている人間のほうがより危険なのだ。

萌える男＝オタクの犯罪にはストーカーの類が多いのに対して、萌えない男は強姦、特に輪姦に走るケースが目立つ。早稲田大学のナンパサークル「スーパーフリー」の集団暴行事件は記憶に新しいが、女子高生コンクリート詰め殺人事件や、さまざまな大学の体育会が起こしている集団暴行事件など、萌えない男の犯罪には、群れを作って輪姦などの重犯罪に及ぶという傾向が見られる。ところが、萌えない男と暴力・集団暴行との関連性を

追及するジャーナリズムはまるで見当たらない。それどころかある議員などは、「元気があってよろしい」的な発言をして顰蹙を買うというありさまなのだ。

現実の社会は、結局のところ、いまだにこのような狩猟的な男性を肯定する価値観を持っているのだ。ありていに言えば、生身の女性とセックスせずに空想に耽っている男のほうが、生身の女性を強姦する男よりも下位に置かれているということだ。このような認識が常識化している原因としては「男がセックスしなくなれば人口が減少するという危惧」や「セックスこそが男の甲斐性であり、より多くの女とセックスすることが男性性の証明となるという強迫観念」「生身の女性をセックスの道具としてしか見ていないという女性蔑視的な価値観」などがあげられる。もちろん萌える男だって男だから、内面にはそのような傾向もあるが、それらの指向を空想の世界で消費して満足できるという点こそが、萌える男が「進化した男」であることを示している。

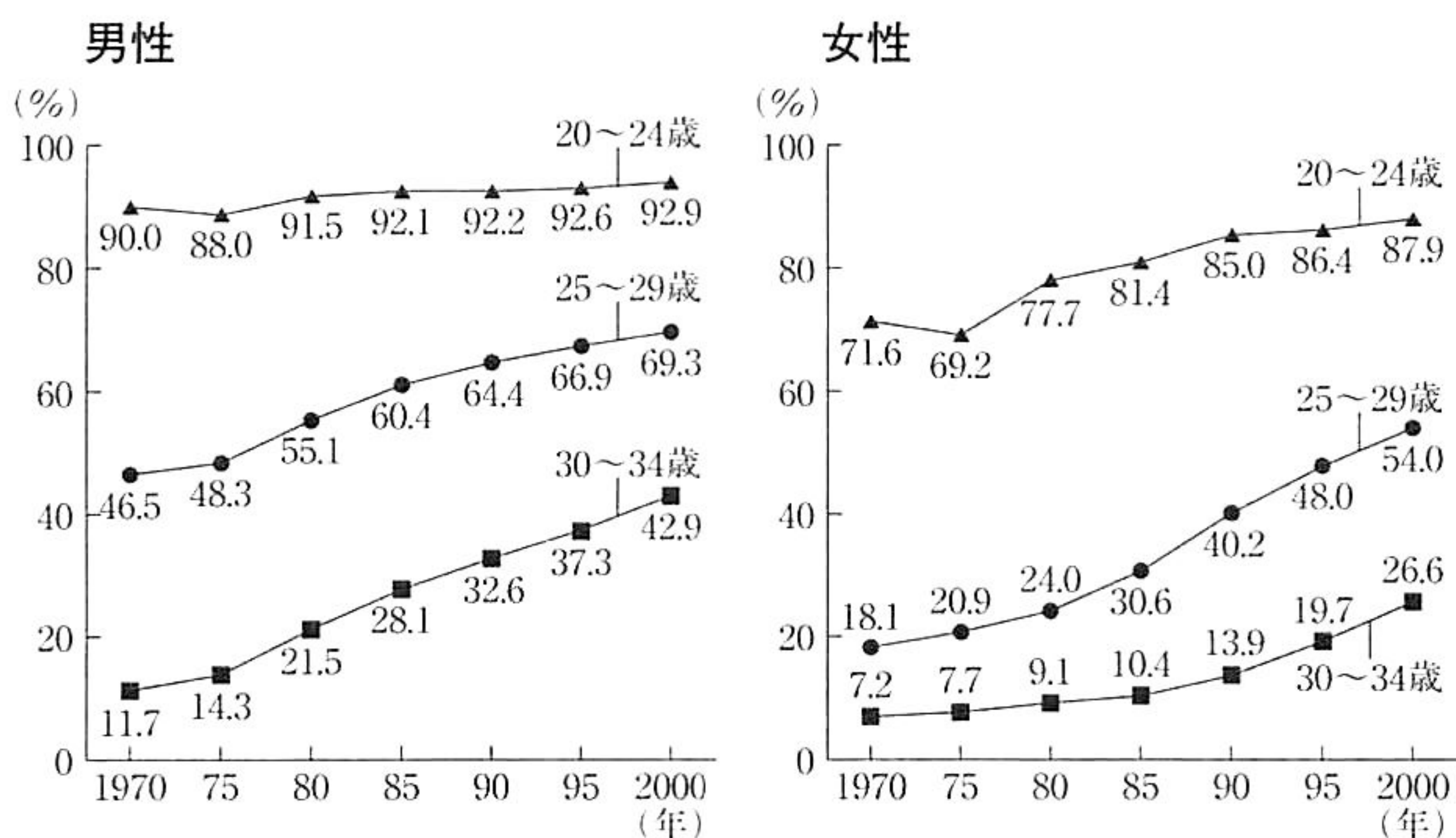
萌える男を非難する男たちは、「萌える」という行動の持つ意味が理解できない。それは「萌える」能力が欠落しているからであり、彼らは「脳内に別の現実世界を構築する」という想像力に欠けているのだ。さらに、「男は女を口説いてセックスして恋愛するべきである」という社会通念を絶対的な真理だと信じ込んでいるのだ。これは、ニートに対して「仕事をしない人間は悪だ」「人間が働かなくなると、社会が衰退する」という理屈と

図表1　高まる未婚率（平成15年度「国民生活白書」より）

男性

（%）
20～24歳：90.0（1970）、88.0（75）、91.5（80）、92.1（85）、92.2（90）、92.6（95）、92.9（2000）
25～29歳：46.5、48.3、55.1、60.4、64.4、66.9、69.3
30～34歳：11.7、14.3、21.5、28.1、32.6、37.3、42.9
1970　75　80　85　90　95　2000（年）

女性

（%）
20～24歳：71.6（1970）、69.2（75）、77.7（80）、81.4（85）、85.0（90）、86.4（95）、87.9（2000）
25～29歳：18.1、20.9、24.0、30.6、40.2、48.0、54.0
30～34歳：7.2、7.7、9.1、10.4、13.9、19.7、26.6
1970　75　80　85　90　95　2000（年）

（備考）1. 総務省「国勢調査」により作成。
2. 男女、年齢層（5歳階級）別にみた配偶関係別割合（未婚）の推移。
3. 割合の分母になる年齢別人口には配偶関係不詳の人を含む。

原理的には同じである。萌える男が社会から批判されるのは、つまり、萌える男が「恋愛ニート」だからなのだ。

†結婚率の低下と負け犬の増加――女も実は余っている

「恋愛ニート」は同時に「結婚ニート」でもある。

晩婚化・少子化の問題は、萌える男の増加と直接繋がっている問題だ。多くの男が恋愛を捨てて萌えに走っているということは、多くの女性が余っているということをも意味する。「晩婚化」どころか「非婚化」が始まっているのだ。

日本人の未婚率は年々上昇している。また、生涯未婚率（五十歳時の未婚率）も高まっており、総務省の「国勢調査」によると二〇〇

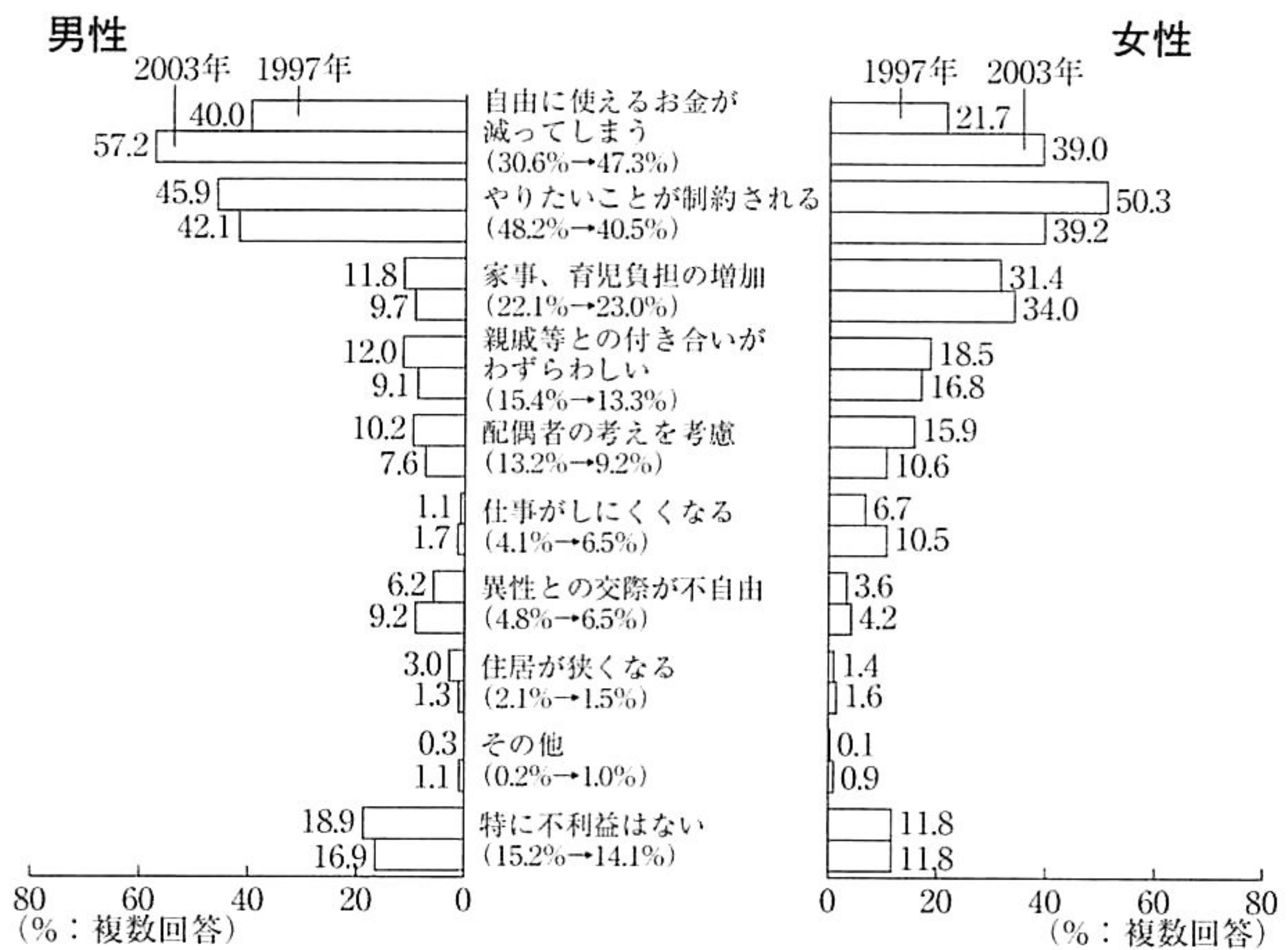
〇年の時点では男性の一二・六％、女性の五・八％が生涯未婚だという。

前ページの図表1を見てわかるように、一九七〇年の段階では、三十歳〜三十四歳の女性のうち、未婚のままという女性はわずか七・二％しかいなかった。ほとんどの女性は三十五歳までに結婚したのだ。ところが、二〇〇〇年にはこの数値が二六・六％に上昇している。実に四人に一人だ。

もっとも、男性の未婚率の上昇具合はそれどころではない。とはいえ、男性はある程度年齢を重ねてもまだ結婚する機会はある。しかし女性の場合は子供が産めるうちに結婚しなければならないという縛りがあり、したがって三十歳を過ぎて未婚という状態は男性のそれよりもさらに切実である。それゆえに登場したのが、「負け犬」という概念なのだ。酒井順子の『負け犬の遠吠え』がベストセラーとなった理由には、三十歳を過ぎて独身のままの女性が増加しているという社会的背景がある。

負け犬とは、三十歳を過ぎた独身の女性を指すが、酒井順子の描く「負け犬」は、独身とはいえ、高額の収入を稼いでいるキャリアウーマンである。つまり、彼女たちは無理して結婚しなくても自活できるわけで、経済的に自立している女性は「結婚する必然性がなくなった」ともいえる。結婚する代わりに、ファッションやグルメや旅行といった趣味で消費できるわけだ。ある意味で、オタク男と似たライフスタイルであるともいえる。図表

図表2　結婚すると「自由に使えるお金が減ってしまう」（平成15年度「国民生活白書」より）

項目	男性 1997年	男性 2003年	女性 1997年	女性 2003年
自由に使えるお金が減ってしまう（30.6%→47.3%）	40.0	57.2	21.7	39.0
やりたいことが制約される（48.2%→40.5%）	45.9	42.1	50.3	39.2
家事、育児負担の増加（22.1%→23.0%）	11.8	9.7	31.4	34.0
親戚等との付き合いがわずらわしい（15.4%→13.3%）	12.0	9.1	18.5	16.8
配偶者の考えを考慮（13.2%→9.2%）	10.2	7.6	15.9	10.6
仕事がしにくくなる（4.1%→6.5%）	1.1	1.7	6.7	10.5
異性との交際が不自由（4.8%→6.5%）	6.2	9.2	3.6	4.2
住居が狭くなる（2.1%→1.5%）	3.0	1.3	1.4	1.6
その他（0.2%→1.0%）	0.3	1.1	0.1	0.9
特に不利益はない（15.2%→14.1%）	18.9	16.9	11.8	11.8

（%：複数回答）

（備考）1. 内閣府「若年層の意識実態調査」（2003年）、「国民生活選好度調査」（1997年）により作成。
2. 「結婚して特に不利益になると思われる点は何だと思いますか。（○は2つまで）」という問に対する回答者の割合（複数回答）。
3. 「やりたいことが制約される」は「家族を持つことによる責任が生じ、やりたいことの実現が制約される」と回答した人の割合。「家事、育児負担の増加」は「家事、育児の負担が多くなる」と回答した人の割合。「親戚等との付き合いがわずらわしい」は「親戚や地域の人との付き合いが増えるのでわずらわしい」と回答した人の割合。「配偶者の考えを考慮」は「いろいろな面で配偶者の考えを考慮しなければならず、わずらわしい」と回答した人の割合。「異性との交際が不自由」は「異性との交際が自由にできない」と回答した人の割合。「無回答」は除いた。
4. （　）内は男女計で、左が1997年、右が2003年の数値である。
5. 回答者は全国20～34歳の学生を除く男女で、2003年は1,649人、1997年は1,146人。

2は若年層の結婚に対するデメリット意識を調査した結果だが、「結婚すると自由にお金を使えなくなる」という意識が男女ともに高まっている。つまり、結婚生活が自分の消費活動の妨げになると感じる人が増えているのだ。

このように、「自分のための生活・消費活動を優先したい」という意識が芽

図表3　男性未婚者の年収と未婚女性の期待

【青森】（%）

男性未婚者の年収	200万以下	200-400万	400-600万	600万以上
	47.9	49.6	1.7	0.9
女性の期待	こだわらない	200万以上	400万以上	600万以上
	30.5	16.1	39.8	13.6

【東京】

男性未婚者の年収	200万以下	200-400万	400-600万	600万以上
	33.8	43.2	19.5	3.5
女性の期待	こだわらない	200万以上	400万以上	600万以上
	29.7	4.3	26.8	39.2

（注）25〜34歳の若者が対象。

山田昌弘『若者の将来設計における子育てリスク意識の研究』
（厚生労働省科学研究費補助金、平成14〜15年、総合研究報告書）
出典：『パラサイト社会のゆくえ』（山田昌弘、筑摩書房、2004）

生えている点では男女とも同じなのだが、男性の非婚化には「萌える男」の登場という内的な理由があるのに対して、女性の非婚化には「女性の経済的自立」という社会的な理由があるわけだ。

ところがおおむね結婚できない女性は、負け犬女が余っているのは男が「オタク君」になって生身の女性を相手にする勇気を持てないからだ、と考えている。つまり、結婚できない女性は「自分を口説かない男が悪い」という結論に行き着きやすい。

しかし八〇年代に恋愛が商品化されたことにより、恋愛や結婚はパートナーを一個の「商品」として値踏みする商取引になっているわけだから、「愛があれば結ばれる」という萌える男の理想とする形での恋愛結婚は、現実には困難なのだ。たとえば、経済的な条件一つとっても、男女間で折り合いがつかない。図表3を参照してほしい。負け犬女性は、男性に法外な経済力を期待しているのだ。特に東京圏では極端な傾向がある。独身男性の年収は、七七%が「二〇〇万円以

下」「二〇〇〜四〇〇万円以下」というのが実状だ。これに対して、独身未婚女性の六六％が男性に四〇〇万円以上の年収を期待しており、「男性の収入にこだわらない」とする女性はわずか三割弱にすぎない。僕は、よく人から「君は女性に高望みしすぎている」と言われるが、高望みしすぎているのは実は女性のほうなのだ。そもそも男は女性に経済力など期待していない。容姿や性格に対してはもちろん好みがあるが、それは女性も同じこと。つまり単に経済力だけで男性が選ばれるのであれば、まだ話は簡単なのだ。

経済力ひとつとってもこれほど高望みなのに、実際にはこの上にさらに容姿や趣味や性格などの要素がどんどん加えられていくわけだ。その結果、彼女にとって結婚相手にふさわしい男性は、結局現実には存在しない、仮に存在したとしても、彼女のほうがその彼にとって「恋愛」したり「結婚」したりするに値する価値を持っていない、という悪循環に陥るわけなのだ。

†なぜ女はオタクを相手にしないのか──「恋愛資本主義市場」と「オタク市場」

「萌え〜」と口走る萌えオタクは、酒井順子の『負け犬の遠吠え』でも「恋愛対象外」の存在、ダメ男として槍玉にあげられているわけだが、漫画家の倉田真由美が『ＳＰＡ！』で連載している漫画『だめんず・うぉ〜か〜』でも、オタクは「不可視」的な存在だ。存

図表4　Ⓒ倉田真由美『だめんずうぉ～か～』
（『週刊SPA！』2004年7月20号より）

在というより、存在そのものを抹殺されている。『だめんず・うぉ～か～』には、図のような「恋愛ピラミッド」が登場する（図表4参照）。

このピラミッドを、僕は「恋愛資本主義ピラミッド」と名づけている。恋愛資本主義においては、女性はすべての男性を「商品」として値踏みする。男性は「容姿」「経済力」「趣味」「性格」など、詳細な基準によって判定され、「恋愛偏差値」を算出される。この判定基準は、八〇年代以後に発達した恋愛資本主義システムが作り上げた「恋愛マニュアル」とも呼ぶべき価値体系によって厳密に規定されている。このルールは、マスメディアを使ってシステムが作り上げた幻想にすぎないのだが、彼女たち「恋愛資本主義システム内部に生きる女性」にとっては、唯一絶対の真理なのだ。

倉田真由美と齋藤孝の共著『喫茶店で2時間もたない男とはつきあうな！』（集英社）では、女性が喫茶店を面接会場として使用し、デート中に相手の男性を恋愛マニュアルのルールによって減点し、振り落としていく様が詳細に解説されている。

つまり恋愛資本主義システムとは、現実の世界を舞台にした「恋愛ゲーム」なのだ。ゲームだから、厳密なルールが定められており、しかもそのルールを作成している元締めは恋愛する当事者ではなくマスメディア、というわけである。メディアが規定したルールに沿った恋愛というゲームを、生身の人間たちが演じさせられているのだ。

もっとも、精神分析学者の岸田秀は著書『ものぐさ精神分析』の中で、社会のルールはすべて人間が作り出した幻想の産物であり、現実的な根拠は何もない、しかし人間は本能が壊れた生物なので幻想なしには生きていけず、したがって幻想は必要である、と述べている。恋愛や結婚、家族といった人間の営みにもまた、一定のルールが必要であることは言うまでもないだろう。

にもかかわらず、バブル経済と結びついて発展した恋愛資本主義システムが問題になっているのはなぜなのだろうか。まず、このシステムが多額の消費を要求するという点にある。恋愛資本主義システムは、金が潤沢にあり余っていた八〇年代のバブル期であれば効率よく循環するシステムだが、可処分所得が減少の一途を辿っているデフレ時代には、ふさわしくない。先ほど紹介したように、東京圏（東京だけではないが）の独身女性は恋愛対象・結婚対象である独身男性に対して不当に高い収入を期待しすぎている。一定以上の消費能力がない男性は、恋愛資本主義のピラミッドから排除されてしまうのだ。

また、「消費すべき趣味」が非常に限定されている。恋愛資本主義において消費すべき趣味とは、ファッションや自動車、ブランド商品などだ。これらもすべて、バブル時代に華やかなりし産業であり、デフレ時代の趣味としてはふさわしくない。たとえば、恋愛資本主義バブルの象徴であった苗場のスキー産業は、九〇年代から衰退の一途を辿っており、回復の気配が見えないままになっている。

荷宮和子は著書『なぜフェミニズムは没落したのか』(中公新書ラクレ)の中で、今こそ八〇年代の消費バブル気分を復活させよ、と唱えているが、先立つもの、すなわち金がなければバブル気分を復活させることなど不可能なのだ。八〇年代に、フェミニズムと空前のバブル景気がたまたま同時に勃興したため、フェミニズムがもたらした女性の経済的・精神的自立の流れと、バブルに後押しされた飽くなき消費活動への欲求とが不幸にも結びついてしまったのが、「恋愛資本主義」システムの肥大化の原因なのではないだろうか。フェミニズムは歴史的な必然で登場した思想だったが、それがたまたまバブル経済と結びついた時に現代の負け犬問題・非婚化問題の種が撒かれてしまっていたのだと思う。

†『オニババ化する女たち』にはうなずける

三砂ちづるの著書『オニババ化する女たち』(光文社新書)は、女性の負け犬化・非婚化

に対するひとつのアンチテーゼだ。
内容は「女性は子供を生んで育てないと、オニババになる」という極端な話だが、萌える男の僕としては、うなずける部分も多々ある。僕は今年で三十六歳だが、思い起こせば、同年代の独身女性と一緒にいて心が癒されたという記憶がまったくない。『喫茶店で2時間もたない男とはつきあうな！』的な厳しいチェックの視線にさらされ、オタク趣味を咎められ、金を稼げと叱咤され、果ては役にも立たない陳腐な人生訓を長々と説教され……という経験を十数年も積み重ねてくると、「恐ろしい」という感情ばかりが蓄積されていく。しかしながら、結婚して子供を育てている年上の女性には、はるかに寛容な人が大勢いる。これはあくまでも僕の経験上の話だが、恋愛資本主義システムの中で恋愛ゲームや結婚ゲームに勝利することに夢中になっている三十代独身女性は、癒しや萌えとはもっとも縁遠い存在なのかもしれない。
萌える男をはじめとするオタクが恋愛資本主義社会で女性に相手にされない理由はいろいろある。ファッションに投資しないので容姿だけで門前払いになってしまうというケースがもっとも多いが、それ以外にもさまざまな要因があげられる。
たとえば、恋愛資本主義の世界で推奨されている消費趣味と、萌えの世界で消費される趣味とが、まったく重ならないのだ。萌える男がフィギュアやアニメのＤＶＤや萌え漫画

本をどれだけ消費したところで、恋愛資本主義側で生きる女性が喜ぶはずがない。むしろ怒る。なぜなら恋愛資本主義のルールでは、男性は自分のためではなく女性を喜ばせるために消費活動を行うものと定められているからだ。

まさに映画『私をスキーに連れてって』のタイトルが示すとおり、恋愛資本主義社会では、男性とは女性に消費生活の楽しみを与えるための下僕なのだ。ファッション、スキー、グルメ、自動車、マンションといった「モテ趣味」は、結局は「女にモテるための趣味」なのだ。たとえば自動車趣味にしても、自動車そのもののマニア（車オタク）になってしまうと、とたんに女性に敬遠される。オタク化した趣味は「自分自身のための消費」であって、女性のための消費ではないからだ。

にもかかわらず、萌える男は、自分自身のために消費する。すなわち、彼らは恋愛資本主義のルールと真っ向から対立している存在なのだ。ゆえに、女性を喜ばせるサービス精神のない、自分勝手で失礼な男と思われる。だから萌え趣味は、必要以上に批判され、忌み嫌われるのだ。

また、萌え市場は恋愛資本主義市場とは異なるラインで独立して稼動しているため、萌え市場で消費する人間は恋愛資本主義市場そのものにとっての敵とみなされるのだ。

†「もうオタクと恋愛するしかない」──「脱オタク」ムーブメント

萌えオタクをダメ男と認定して恋愛対象から排除する、というのが二〇〇三年までの恋愛資本主義市場の一般的なルールだった。『負け犬の遠吠え』や『だめんず・うぉ〜か〜』は、そのルールに則って書かれたわけである。

しかし、二〇〇四年に入ると、萌える男を恋愛資本主義のシステムにもう一度引き入れようという正反対の動きが顕著になってきた。排除すれども嘲笑すれども、萌える男はそんな恋愛資本主義市場側の動向などお構いなしで、その数は減るどころかむしろ増え続けている。そして、その間にも負け犬女性たちはどんどん高齢化していく。萌える男は自ら望んで恋愛資本主義システムから逃散しているわけだから、そもそも負け犬女性たちに何を言われても構わないのだ。

そこで、恋愛資本主義システム側が一歩譲歩する形で、「オタク男に恋愛のルールを教え込んで、恋愛のパートナーとして育て上げる」という新しいプログラムが作成された。それがインターネットの匿名掲示板「2ちゃんねる」から誕生して一〇〇万部を超えるヒットとなった『電車男』（新潮社）なのだ。

『電車男』は、掲示板で「電車男」という名前のオタク男が書き込んだリアルタイムの実

話という設定になっている。秋葉原に通う若いオタク青年が、エルメスというニックネームの（恋愛資本主義的フォーマットを完備した）女性と偶然知り合い、彼女と恋愛しようとする。だが、彼は恋愛のルールや常識をまったく知らない。たとえばどこで食事をしてよいかわからないので、ネットの掲示板に、

「めしどこかたのむ」

と教えを乞う書き込みを行って情報を得ていく、という筋立てとなる。こうして掲示板に集っている毒男（独身男）たちにあれこれアドバイスを貰ったりエールを送られたりして、最後にエルメスに告白して恋を実らせる……という感動的なストーリーだ。

しかしながら、作中では恋愛資本主義のルールと萌えオタクのルールが衝突することはない。終始一貫して「恋愛資本主義のルールがより高等なルールであり、萌えオタクはひとつランクの低い存在である」という不文律が貫かれている。何のスキルも持たない主人公が、周囲に応援されながら徐々に恋愛のスキルをマスターしていき、最後には恋愛師匠とも呼ぶべきエルメスに「よく頑張ったね」と祝福され、涙ながらに恋愛資本主義の世界への参入を喜ぶという物語なのだ。

『電車男』という物語の構造は、いってみれば、一種の自己啓発セミナーに似ている。萌えオタクという間違った思想を否定し、恋愛資本主義という素晴らしい思想を電車男に植

え付けていくという物語構造になっているのだ。

†純愛ブームが生んだ『電車男』

岡田斗司夫は『ぼくたちの洗脳社会』(朝日文庫)の中で、旧来の意味での資本主義社会が終わり、お互いがお互いを洗脳しあう自由洗脳社会が到来することを予見していた。「電車男」はその文脈から読むと、「恋愛資本主義による女性および萌える男の洗脳」のための書であるといえる。「電車男」は萌える男に恋愛資本主義の素晴らしさを教えているだけではない。これまで「萌える男、オタクは恋愛の対象外」というルールを刷り込まれてきた女性たちに対しては「萌えるオタクも、オタクをやめさせて恋愛の世界に引き込めば、素敵な男性になる」という新しいルールを教えているわけなのだ。ゆえに、エルメスは電車男に「同人誌よりも生身の自分のほうが魅力的だ」と語り、電車男も「今までの自分の人生は何だったんだろう」とオタクとしての過去を全否定する。

なお、この「電車男」ムーブメントは、「純愛ブーム」から派生している。恋愛資本主義の行き詰まりは「援助交際」や「ヤラはた」といった末期的現象によってすでに明らかで、「恋愛」幻想は完全に瓦解した。そこで、七〇年代以後に打ち捨てられた「純愛」をもう一度蘇らせるために「純愛ブーム」が生まれたのだ。つまり、『冬のソナタ』に代表

産純愛ストーリーの延長線上に、「純愛」の対象としての「萌えるオタク」を見出したということなのだ。

恋愛資本主義全盛期には、大量消費型恋愛のモデルとしてのトレンディドラマが大量に生産された。「カンチ、セックスしよう」という「自立した女性」のセリフから始まる『東京ラブストーリー』や、レジャー産業と融合した『私をスキーに連れてって』『彼女が水着に着替えたら』などだ。しかし、大量消費とセックスに明け暮れる恋愛ゲームは、バブルの崩壊とともに終焉を迎え、ふたたび「純愛」の価値が見直されることとなったわけだ。もちろん、それは「純愛」もまた恋愛資本主義システムに取り込まれて一個の商品にされてしまったということでもあるのだが……。

ところが、いざ純愛を商品化しようとしても、市場にはもう純愛にふさわしいキャラクターがいなかったのだ。「純情な男」は過去二十年の間に絶滅してしまったのだから。そのため、わざわざ隣の韓国からドラマや男優を輸入しなければならなくなったのだろう。しかし実は、国内にもまだ「純情な男」は生き残っていた。ただし、恋愛資本主義システムの外部——「萌え市場」の中に——というわけである。

第二章

萌えの起源

――現実世界における恋愛の限界と恋愛資本主義

†恋愛の起源——キリスト教から恋愛結婚へ

二十世紀後半から二十一世紀にかけて日本で生まれ育った人々にとっては、「恋愛」そして「恋愛結婚」は人類普遍のアプリオリな文化であると思われがちだが、実は恋愛および恋愛結婚の起源はさほど古いものではない。そもそも恋愛および恋愛結婚は、明治維新から大正デモクラシー期にかけて西洋から輸入された外来文化なのだ。

ドニ・ド・ルージュモンの『愛について——エロスとアガペ』によれば、恋愛の起源は中世ヨーロッパにおける騎士道精神だったとされる。つまり、騎士階級の男たちが、臣従する貴族階級の女性を崇拝し、彼女の寵愛を得ようとするプラトニック・ラブの精神が、現在「恋愛」と呼ばれている文化の原点だというのだ。だとすれば、恋愛とはその出発点からして本質的に脳内恋愛＝「萌え」であったと言えるだろう。

中世においてはまだ恋愛と結婚は対立概念だった。だが、産業革命以後のヨーロッパでは、恋愛と結婚が融合して「恋愛結婚」という制度が確立していく。また、それまで恋愛は貴族階級だけが享受できる高級文化だったのだが、資本主義の勃興によって市民階級が裕福になっていくとともに「恋愛の大衆化」が始まったのだ。

自動車、カラーテレビ、パソコンといった高級ハイテク製品は、最初はリッチ層だけが

購入できる贅沢品だった。だが量産化効果によって価格が下がると、一般大衆層にも普及していった。実は、恋愛および恋愛結婚もまた同様なのだ。

恋愛が大衆に普及することになったもう一つの大きな原因としては、キリスト教の衰退があげられる。キリスト教社会においては、人間と人間の関係性を神が保証していた。また、個人の自我を支えてくれるものも、神への信仰心だったのだ。図にするとこのような形になる（図表5）。

人間の自我は、いずれは消滅する非常に不安定なものなので、何らかの絶対的な支え——自我の存在基盤（アイデンティティ）となる根拠と、自我の永遠性を保証してくれる他者を必要とする。この「自我を支える装置」を外面化したものが「神」という概念なのだが、キリスト教においては「一神教」というシステムが採用された。つまりキリスト教では、人間の自我を支える神はスタンドアローンなのだ。このたったひとつの神が、す

図表5　キリスト教により保証される男女関係

神によって永遠が保証された世界

神

神がアイデンティティを保証する

神がアイデンティティを保証する

男（夫）

女（妻）

神を媒介として恋愛の永遠性が保証される

流動的で不確定な現実（神なき世界）

キリスト教においては唯一絶対の存在である神が人間の自我や関係性を保証した

べての人間の自我を保証し、かつ人間相互の関係（男女関係を含む）を保証するのである。

†神が死んだ後の「絶対者」

しかし、ルネサンスから産業革命へと続く時代の変化の中で、神の実在は疑わしいものにならざるをえなかった。神の存在を形而上学的に証明するためのシステムであった哲学は、いつしか自然科学にとって代わられ、十九世紀には実存哲学者ニーチェが「神は死んだ」と宣言した。科学精神の発達により、神という形而上学的な存在を盲目的に信じることが困難となった時代が訪れたのだ。

ニーチェは、この深刻な状況を直視し、神に代わって人間そのものが「超人」にならねばならないとする「超人哲学」を提唱した。また、永遠に続く救いのない現実を正面から受け入れようという「永劫回帰」の概念を発案した。

「いやはや、とんでもないことだ！　この老いた聖者は、森のなかにいて、まだ何も聞いていないのだ。神が死んだということを。」

わたしはあなたがたに超人を教えよう。人間は克服されなければならない或物なのだ。あなたがたは人間を克服するために、何をしたというのか？

これまでの存在はすべて、自分自身を乗り超える何物かを創造してきた。あなたがたはこの大きな上げ潮にさからう引き潮になろうとするのか、人間を克服するよりもむしろ動物にひきかえそうとするのか？

（中略）

いや、わたしはあなたがたに超人を教えよう！

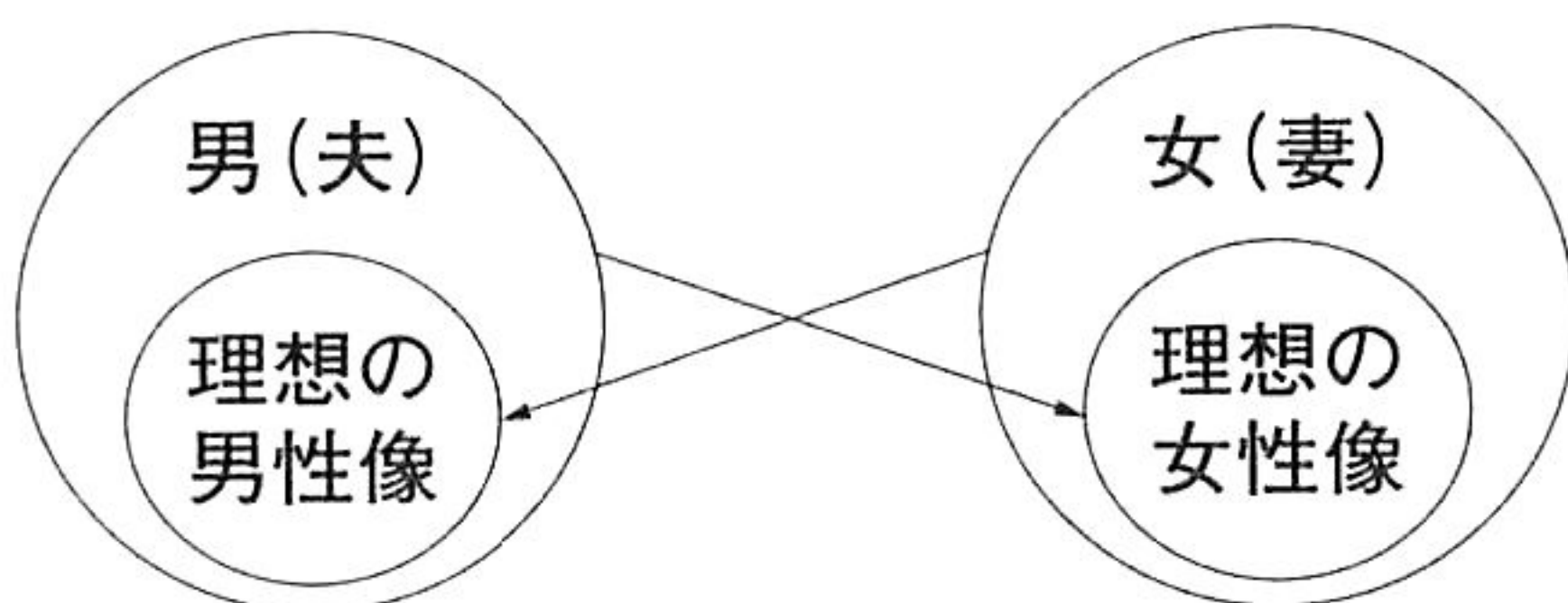
超人は大地の意義なのだ。あなたがたの意志は声を発して、こう言うべきだ。「超人こそ大地の意義であれ！」と。

（ニーチェ『ツァラトゥストラはこう言った』氷上英廣訳、岩波文庫、傍点原文通り）

しかしながら、ニーチェの試みは失敗に終わった。ニーチェは発狂して孤独のうちに生涯を終えた。人間は自ら神になれるほど偉大な存在ではなかったのである。やはり人間は、外部に自我の支えとなる絶対者を求めなければ精神を保つことができないのだ。

そこで、キリスト教と家族制度を融合させた折衷案的なシステムが考案された。それが「恋愛（＝恋愛結婚）」だ。次ページ図表6のように、恋愛関係においては、お互いがお互いを神のごとき絶対者として崇め奉らなければならない。中世の騎士たちが貴婦人に見返りを求めないプラトニック・ラブを捧げたのと同様に、恋愛では相手の異性を神のごとく

図表6　信仰の代替としての恋愛関係

お互いに相手を「神」の如き絶対者とみなして、
お互いの自我を保証しあう

個人と個人がお互いを神として崇拝し、お互いの自我を保証しあう。これが恋愛および恋愛結婚の理想形だ。

崇拝しなければならない。だが、片方が相手を一方的に崇拝するだけでは「結婚」に結びつかないので、両者がお互いに相手を崇拝しあうというルールが定められたのだ。

元来は対立関係にあった恋愛と結婚が結びつけられたのは、恋愛がキリスト教の代替制度として採用されたためだ。もともとパーソナルな関係である恋愛と、経済的・社会的な機能を果たすための制度である結婚は、相反するものだった。だが神が夫婦・家族の関係を保証してくれない以上、神の代わりに何らかの絶対者が家族関係を保証する新しいシステムが必要となったのだ。そして、恋愛結婚という新システム内で神に代わって「絶対者」となった存在こそが、「恋愛」における「恋人」（「恋愛結婚」においては「夫」ないし「妻」）だったのだ。

つまり、恋愛（恋愛結婚を含める。以後同じ）とは、このような制度なのだ。

- **起源としては、近代西洋においてキリスト教に代わる制度として発明された。**
- **個人の自我の安定と、家族の形成・維持という二つの機能を持つ。いずれの機能も、元はキリスト教が保証していたものだった。**

すなわち、恋愛とは、「人間の内側に神を発見しよう」とする試みであったといえる。キリスト教が自然科学の発達によって相対化され、神の存在が自明のものではなくなった近代西洋では、キリスト教に代わる制度がいろいろ発明された。資本主義社会は、神に代わって「金」が絶対的な価値を持った社会であるといえるし、マルクス主義はその「金」という新たな神に対する反抗であったといえる。そして恋愛という制度もまた、神に代わって恋人（配偶者）に絶対的な価値を見出そうとする精神運動だったのだ。

そもそも、なぜ人間は、絶対的な存在を外部に求めなければならないのだろうか。この問題については、フロイド派精神分析学者の岸田秀が自身の著作（『ものぐさ精神分析』『幻想の未来』など）において何度も説明している。

岸田によれば、人間の自我はあらかじめ完成された状態でこの世界に現れるのではなく、いくつかの発達段階を経て形成されていく。生まれたばかりの新生児は、まだ自我と他者や世界の区別がなく、全知全能感（ナルシズム）の世界を生きている。やがて母親との関

係を通して自我と他者（母親）の区別が生まれ、いずれは母親以外の他者（外部の世界）と自我の区別も生まれる。実はこの自我は絶対的なものではなく、外部との関係において生まれてくる相対的なものであるから、常に他者（外部）との関係性の中でアイデンティティを確認し続けなければならない。しかも、自我は個人が死ねば消滅してしまう不安定な存在でしかない。そのため近代以前の西洋ではキリスト教（神）が自我に絶対的な安定性・永続性を与える装置として用いられていたわけだ。同時に、家族制度をはじめとする人間関係を維持するための装置としても、キリスト教は有効であった。

だが近代以後には、神という装置がリアリティを喪失していったために、人間同士が相互にお互いを絶対者として崇めあうロマンティック・ラブ（恋愛）が普及し、さらに流動的な恋愛という関係を「家族」関係につなげて永続化させるための「恋愛結婚制度」が一般化していったわけだ。キリスト教による地域社会のつながりが崩壊した現代においては、恋愛結婚制度によって家族間のつながりを維持し続けなければ、人間はみんな個人としてバラバラになって「独家族」として生きなければならなくなる。「独家族化」は経済的にも不効率だが、何より外部の他者とのつながりが希薄になることによって自我が不安定になってしまう。したがって、キリスト教社会の解体とともに、家族愛が重要視されるようになったのは当然といえるだろう。

†輸入された「恋愛結婚」

ところで、日本に恋愛および恋愛結婚という文化そのものが輸入されたのは明治時代で、『女学雑誌』を創刊した巌本善治が「LOVE」を「恋愛」と呼ぶようになったのが、「恋愛」という言葉の始まりであると言われている。この恋愛という新しい概念に積極的に取り組んだ文学者が北村透谷で、彼は「恋愛は人世の秘鑰なり、恋愛ありて後人世あり」という過激な恋愛至上主義を唱えた。透谷は女性を「真美の天使」と崇め、いちはやく恋愛結婚を実践した。しかしながら、透谷は理想とあまりにも食い違った恋愛結婚の現実に挫折し、絶望して自殺することになった。先行者だった透谷の死は、現代日本における「恋愛」の挫折を予見する事件だったといえる。

日本で恋愛結婚が大衆化したのはごく最近、一九七〇年代のことなのだが、北村透谷の挫折はいろいろな問題を先取りしている。透谷は、キリスト教と恋愛結婚をほぼ同時に取り入れている。これは、いずれも明治時代の文明開化運動によって日本に輸入されたからである。江戸幕府崩壊・開国・新政府発足という巨大な変革期に直面して既存の価値観が崩壊し、多くの人々がアイデンティティの混乱に陥ったこの時期には、あらゆる西洋文化が続々と日本に輸入され普及していった。

透谷の恋愛至上主義はだから、キリスト教の信仰心と分かちがたく融合しており、彼は西洋における恋愛至上主義をもっとも純粋かつ過激な形で取り入れたといっていいだろう。その結果、透谷は伴侶である女性を文字通り神のごとく崇拝し、そして挫折した。透谷はなぜ挫折したのだろうか。言うまでもなく、現実の女性が神のごとき完璧な存在であるわけがないからだ。人間は人間でしかなく、神のごとき理想の存在になれるはずがない。

†現実世界では美男美女でなければ恋愛できない

透谷の追求した恋愛至上主義とは、現世の生身の女性に「神」を見出そうとする宗教的運動であった。その結果、透谷は現実に絶望して自殺した。とはいえ、透谷を絶望させた女性を非難することはできない。そもそも生身の人間を神として崇めるという行為そのものに矛盾があるのだ。人間は神ではない。神に近い人間は存在するが、それは全人口のうちのごくごく一部の人間に限られる。

西洋文明が遺したキリスト教の絵画や彫刻をご覧いただければおわかりのように、(十字架にかけられる前段階までの)神の子イエスや聖母マリアは、常に美男美女として描かれている。イエスが肥満体のブ男に描かれたりマリアがブサイクに描かれるようなことは、まずない。なぜなら、神は人間の理想をすべて実現した完全な存在であり、内面のみなら

ず外見も美しくなければならないからである。外見の「美」というものは相対的な価値観にすぎず、文化によって美の基準はまったく異なるのだが、いずれにせよ、その文化内における「美男美女」こそが、神の資格を有することができるのだ（図表7）。
　ということは、恋愛する資格のある人間は、実は外見が美しい一部の男女のみに限られるわけである（ここで言う恋愛とは、キリスト教の代替として発明された恋愛のことである）。しかも、外見だけでなく、内面も神のごとく崇高でなければならない。そのような完璧な人間が現実に存在するわけがないので、透谷のような純粋な恋愛至上主義は挫折せざるをえないのだ。

図表7　聖母子（小椅子の聖母）像
（ラファエロ、1514年頃）

　だいいち外見が醜い人間は、そもそも恋愛することすらできない。外見がよくても内面が悪いと、やはりダメである。「人間を神として崇める」という恋愛のルールそのものに無理があることを理解すべきだろう。つまり恋愛とは、「生身の人間に萌えキャラの幻想を投影すること」に他ならないのだ。神に等しい完璧な人間は現実の世

界には存在せず、人間の脳内にしか存在できない。仮に現実に存在したとしても、すべての人間が彼（彼女）と恋愛できるわけではない。そもそも恋愛は一神教であるキリスト教から発展したために、一夫一婦制度を原則としている。一人の美男または美女が、すべての異性と恋愛・結婚できるわけではないのだ。

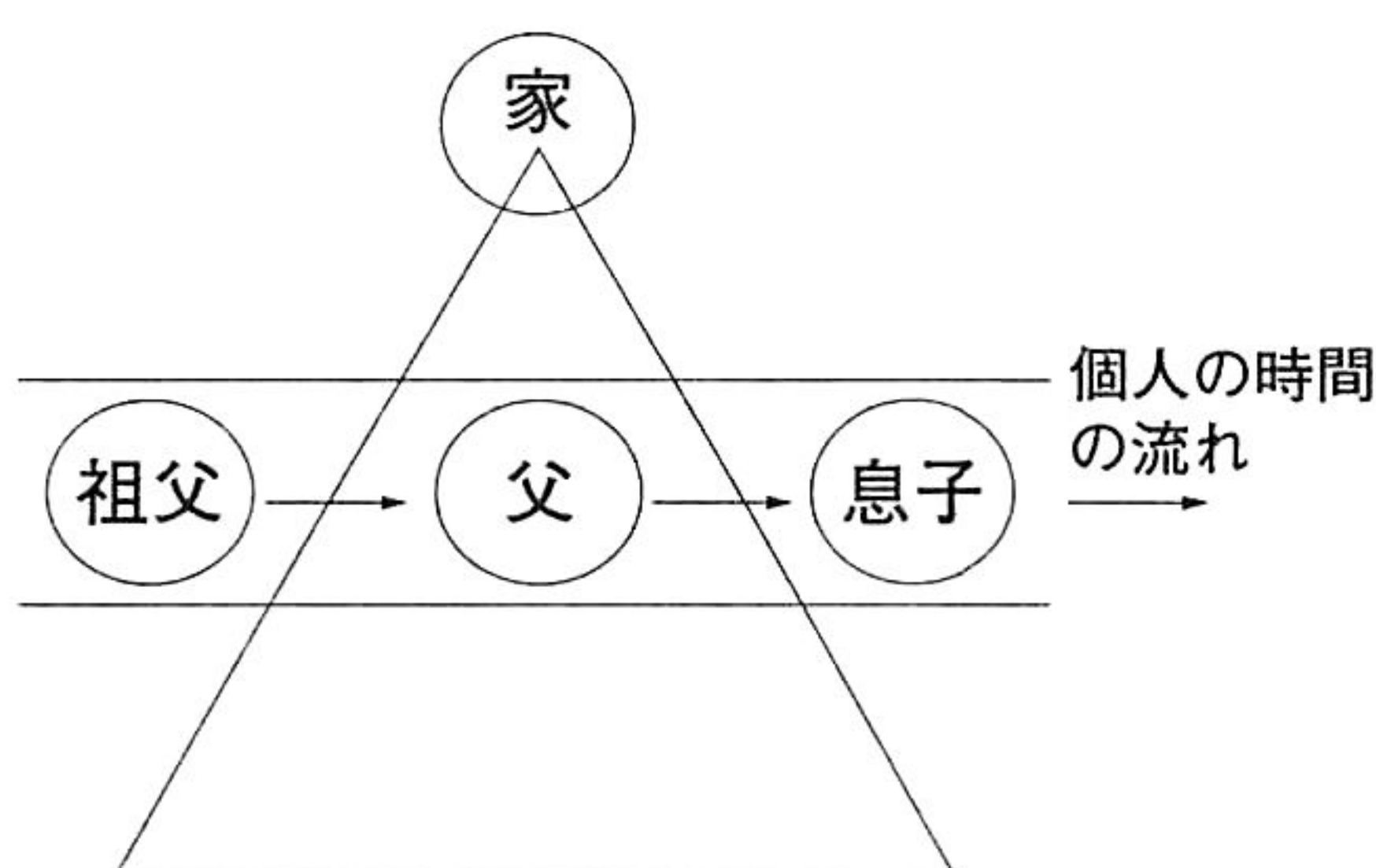
ゆえに恋愛という制度は、必ず「恋愛できない男女」を大量生産することになるわけだ。恋愛とは、不平等な制度であり、差別を生むシステムなのである。

†日本における恋愛および恋愛結婚の大衆化

さて、従来、日本では武家階級を中心として「家制度」が採用されていた。この制度の特徴は、個人の自我がたとえ消滅しても「家」というシステムが永久に稼動し続けることで自我の永遠性が保証されるという点にある（図表8参照）。ゆえに家は、先祖を祭祀し続けるという役目を持っている。もちろん家制度には血縁幻想もあるが、「家」さえ続けば本質的には問題ないので、養子を取ってもいいのである。とはいえ、可能であれば血縁が続いたほうが家の永続性にリアリティが増すため、家の当主は血統を絶やさないために妻とは別に妾を持つことが認められていた。

明治から昭和前半にかけては、まだ「家」制度が機能していたため、結婚といえば見合

い結婚が主流だった。恋愛結婚が主流になったのは一九六〇年代後期から一九七〇年代にかけてである。恋愛が見合い制度に代わるメインストリームに浮上した理由にはウーマンリブ運動の台頭などさまざまな要因があげられるが、五〇年代から六〇年代まで続いた安保闘争・学園紛争の流れが七〇年代に終結し、若者が社会革命から個人的な恋愛の位相へと（ある意味で）ひきこもったことが最大の要因ではないだろうか。

図表8　日本の家制度

個人は次々と死んでいっても、「家」が残る限り家族としての自我は永久に不滅となる

上村一夫の『同棲時代』の連載開始は一九七二年、吉田拓郎の「結婚しようよ」は一九七一年である。六〇年安保の影響が色濃い白土三平の『カムイ伝』は一九六四年に『ガロ』で連載開始されたが、一九七一年に「第一部完」と銘打たれて長い休載に入ってしまった。この七一年から七二年にかけてが、「恋愛」が学園紛争・安保闘争に代わり日本の若者文化のメインストリームとして根付いた時期といえるだろう。マルクス主義という社会革命思想は頓挫し、代わりに「恋愛」というパーソナルな信仰が普及したのだ。

†八〇年代における恋愛資本主義の勃興――産業と融合した恋愛

第一章でも触れたが、日本においてこのように「恋愛」の本質が変化したのは八〇年代後半から九〇年代前半にかけて、バブル経済と恋愛が融合したためだ。このバブル期にはフェミニズム思想の流行もあって、女性の経済的・精神的自立という傾向が顕著になっていた。女性も男性のように社会で働いて金を稼ぎ、自分の趣味趣向のために消費活動をしても構わないのだということになった。その代表的な存在が林真理子だった。

ところが、あまりにもバブル景気が華やかになりすぎたためか、そのような「消費能力を持った女性」たちが新たな消費層として市場に囲い込まれ、取り込まれていくことになっていったのだ。すなわち、それが「恋愛資本主義」と僕が呼んでいる構造だ。精神的な活動であったはずの「恋愛」が、果てしない消費活動を継続させるための「商品」としてパッケージ化され、あらゆる人間が「恋愛」という商品を購入して消費しなければならない、という構造が作られていったのが、八〇年代から九〇年代初頭にかけてのバブル期だったわけだ。恋愛は恋愛資本主義という経済システムを効率的に循環させるためのプログラムとして作り上げられ、トレンディ・ドラマや映画や漫画やファッション雑誌といったメディアによって大衆に流布された。

男も女も、恋愛資本主義下においては自らを商品として売り込まなければならず、不断の自己投資を強いられることになる。バブル時代のピークには恋愛は天上知らずの相場となり、男には「高収入」「高学歴」「高身長」という「3高」が求められることになった。また、女の商品価値も上昇の一途を辿る。宮沢りえのヌード写真集『サンタフェ』(ギャラは二億円とも噂されていた)が発売された頃が、恋愛バブルの絶頂期だったと思われる。

つまり、恋愛は七〇年代には「金も未来もない若者のカウンターカルチャーの終着駅」的な行為だったが、八〇年代から九〇年代にかけて恋愛資本主義という巨大なシステムに組み込まれ、統一された価値体系の中へ再編成されていったのだ。

恋愛の「マニュアル化」という傾向もこの時期には顕著だった。男性向け恋愛マニュアル雑誌『ホットドッグプレス』『ポパイ』などが飛ぶように売れた。髪型や服装や趣味や食べ物など、どうすれば恋愛できるか、どうすれば異性にモテるかという事細かなルールが毎月作り上げられ、若い独身男女はそのルールに追従するために消費活動を続けなければならなかった。

テレビ局では、大量消費時代の恋愛をテーマとしたトレンディ・ドラマが量産され続けた。トレンディ・ドラマの代表作と言われているフジテレビの『東京ラブストーリー』では、第一章でも取り上げたように、いきなり主人公に「カンチ、セックスしよう」と言い

出す自立した女性がヒロインとして登場する。

†セックスの商品化も

七〇年代ではまず考えられなかったこのような「恋愛のカジュアル化」は、恋愛が大衆文化として拡散・普及していく段階において当然起こるべくして起きた現象なのだが、いくつかの問題を孕んでもいた。たとえば、恋愛の商品化が発生すると同時に、「セックスの商品化」が顕著になったのだ。恋愛が七〇年代の世相を反映した大時代的で深刻な活動から、カジュアルでライトなポップカルチャーに変質していくと同時に、恋愛に含まれていた一つの要素であるセックスもまた恋愛から切り離された上でライト化していった。

八〇年代後半には、ファッションヘルスやイメージクラブに代表される「ライト風俗」という新しい風俗産業が登場している。また、同時期にはキャバクラやテレクラも登場した。恋愛もセックスも、金と等価交換できる大衆向けの商品になっていったのである。七〇年代には恋愛もセックスも、どこかしら社会逃避的な後ろ暗い四畳半アパートのイメージを持っていたが、バブル時代にはクリーンでポップなイメージに変質したのだ。

学園紛争の終結やソ連の崩壊によって共産主義的な社会革命という巨大な価値の体系は瓦解した。その心の空白を埋めるように勃興したのが、恋愛至上主義的な価値観だったの

である。「対社会」ではなく、「対異性」という一対一の関係の中に、人々は心の平安を求めるようになっていったのだ（吉本隆明的に言えば、「共同幻想」が崩壊して、「対幻想」に人々は救いを求めるようになった）。

そして、その恋愛至上主義の流れがバブル経済と融合して生み出されたものが「恋愛資本主義」という巨大な消費システムだったのだ。

前章でも触れたが、恋愛資本主義システムの一例として苗場スキー産業の構造を図（次ページの図表9）として例示しておく。まず、マスメディア（テレビ局および広告代理店）が、「苗場のスキー場でスキーを楽しむデートこそが、今の恋愛市場ではトレンディだ」という情報を映画（ホイチョイ・プロダクションの『私をスキーに連れてって』）やトレンディ・ドラマ、さらにファッション雑誌などのメディアによって大々的に宣伝する。この映画を観たアベックは、自分たちが「恋愛」していることを実感するために、最新の恋愛プログラムを実行し、大挙して苗場のスキー場へと向かうことになる。彼らはメディアが定めたルールに従って、バス、ホテル、スキー場で消費活動を行う。

これが恋愛資本主義システムの一つの完成された形であり、バブル期にはこの「マスメディアで市場を宣伝する↓アベックを市場へ導入する」という方法論が絶大な影響力を誇っていた。それゆえに、広告代理店が持てはやされたわけだ。

図表9　恋愛資本主義システムの一例：スキー恋愛産業の構造

映画館
「スキー場での恋愛」というプログラムを提供

プログラムを実行に移したいという欲望

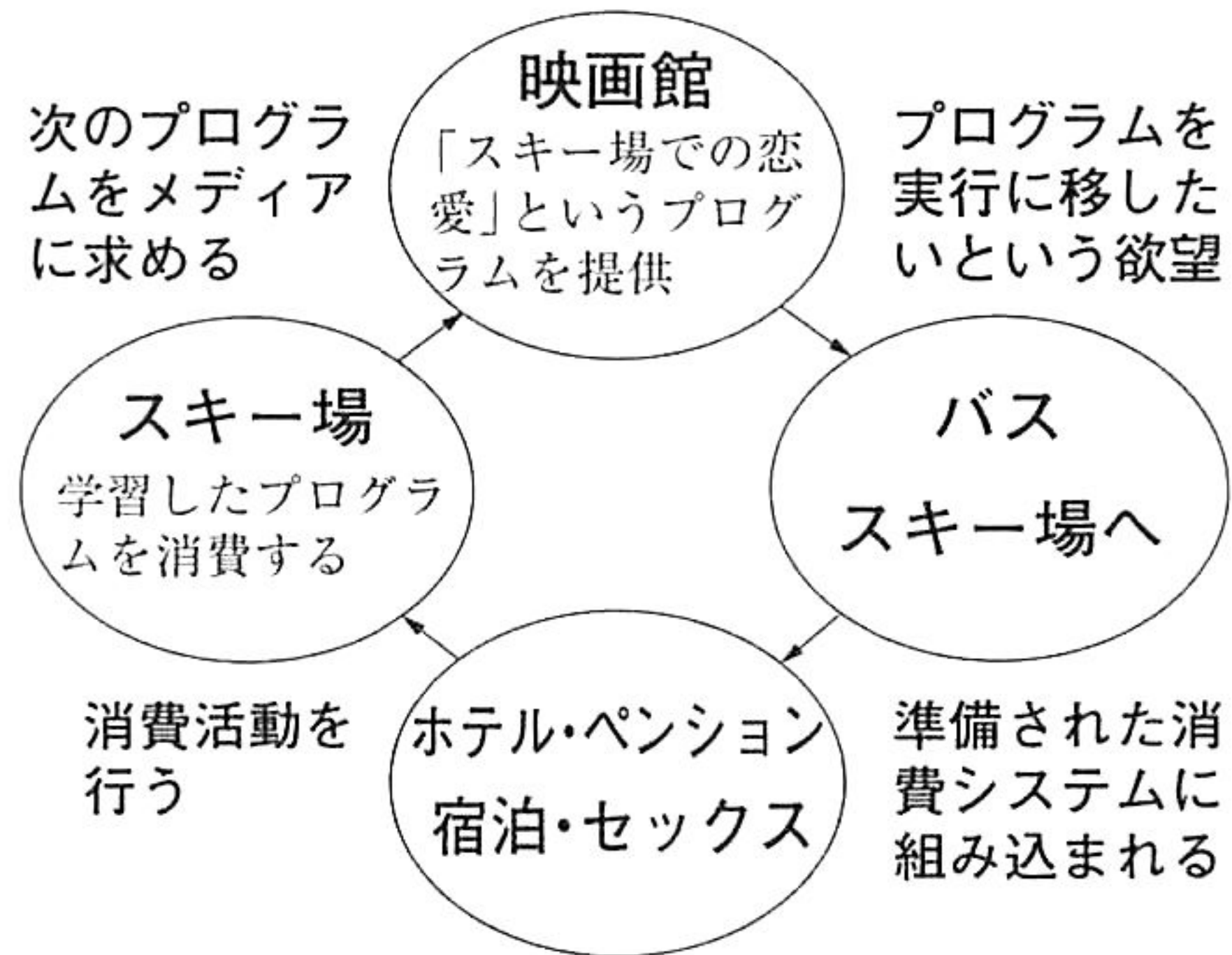
バス
スキー場へ

準備された消費システムに組み込まれる

ホテル・ペンション
宿泊・セックス

消費活動を行う

スキー場
学習したプログラムを消費する

次のプログラムをメディアに求める

マスメディアによる宣伝が「スキー場での恋愛」という一つの恋愛のプログラムを提供し、アベックはそのプログラムに従って消費行動を取る。非常に完成されたシステムだった。

ただし、バブル崩壊によってこのシステムの効力はその後、低下の一途を辿ることになった。今では苗場のスキー場は閑散としており、一時は筍のように密集していたペンションは続々と店をたたんでいる。トレンディ・ドラマの視聴率も年を追うごとに低下し、若者向けファッション雑誌の部数も落ちた。

とはいえ、恋愛資本主義システムそのものが消えたわけではない。厳然として、それはそこにある。そして、恋愛の商品化が進むとともに、さまざまな社会問題が浮かび上がってきたのだ。

†恋愛の商品化——不倫、援助交際、リサイクルセックス……

恋愛および恋愛に付随するセックスが商品化されたということは、従来の「二人の男女

が出会って恋愛関係に落ち結婚して子供を育てて生涯を添い遂げる」という「一夫一婦制恋愛結婚」の理想形態が相対化され、崩れていくということでもある。恋愛は一定の消費能力および一定のルールに従った外観と趣味を持っていれば誰でも簡単に行えるカジュアルなものになった。セックスもまた然りで、いわゆる純潔主義や一穴主義といった「一夫一婦制恋愛結婚」のルールは過去のものになっていった。

このような恋愛の商品化を推進した道具の一つが、「キャッチコピー」である。新しい言葉を流行らせてカジュアルなイメージを作り出すことによって、従来は不道徳的で後ろ暗いイメージだったさまざまな行動を、ライトでポップなカルチャーへと変質させていったわけだ。

たとえば、「浮気」（もっと古い言葉だと、「不義密通」）は「不倫」という新しいコピーを与えられ、トレンドであるとされた。すでに恋愛結婚というゴールに辿りついたはずの人々もまた、さらに不倫という形での恋愛を生涯継続することを要求されることになったのだ。若者が『東京ラブストーリー』などのトレンディ・ドラマに夢中になっている頃、『ひとひらの雪』といった不倫小説・不倫映画が中高年層に大流行した。生涯学習ならぬ「生涯恋愛」が推奨されたのだ。むろん、「恋愛結婚」という形で融合していた恋愛と結婚は、この時期にふたたび分離された。恋愛と結婚が融合していると、「生涯恋愛」という

巨大な消費システムが働かないためだ。恋愛結婚によって恒久的な自我の安定を得られるという従来のルールは無効化され、人々は永遠に「より新しく、より強力な」恋愛を求めて市場を徘徊させられる運命に陥ったのだ。

また、九〇年代に入ると、「素人売春」は「援助交際」と名を改められた。援助交際については社会学者の宮台真司が『制服少女たちの選択』（講談社）などさまざまな著書で研究しているが、ありていに言えば援助交際とは「胴元を通さずに素人女性が直接客をつかまえて売春する」ということである。かつて売春には「経済的に困窮した女性がやむにやまれず身売りして……」というイメージがあったが、援助交際時代の素人売春は「遊ぶ金欲しさ」「ブランド品欲しさ」「自分探し」「なんとなく」「遊び」など、その理由もライト化している。

また、特に十代で「売り」を行う少女たちは、もっとも商品価値が高い十代の制服姿のうちに自分を売っておかなければもったいないという強迫観念のようなものに駆られているらしい。恋愛が商品化され、さらに恋愛から切り離されたセックスも商品化され、男も女も商品化された現代日本では、このような現象が起きるのは当然ともいえる。

ちなみにトルコ風呂がソープランドと名を改められたのは、トルコ人青年の抗議によるためらしいが、当時はファッションヘルスやイメージクラブといったポップな名前のライ

ト風俗が従来の性風俗産業に取って代わりつつあったため、イメージを一新してライト感覚を醸し出したいという業界自身の意向もあったのではないだろうか。

さらに最近では、「リサイクル・セックス」という概念も登場した。安藤房子の『リサイクル・セックス』（WAVE出版）によると、最近の女性は「別れた元彼や男友達とセックスし、新しい男性とはあまりセックスしない」という傾向が強くなっているという。つまり愛情が消えた後でも同じ男性とだけ繰り返しセックスするので「リサイクル・セックス」というわけだ。恋愛もセックスも金と交換可能な相対的な価値しか持たない現状では、セックスと恋愛の結びつきは非常に弱い。「セックスフレンド」という言葉もまた、恋愛の商品化が進むとともに普及した概念だろう。今では恋愛感情がなくてもセックスはできるのである。

九〇年代のバブル崩壊とともに恋愛およびセックスの価値は暴落した。都市部における女子高生を中心とした援助交際の流行は、まさしくこのバブル崩壊期の直後だった。恋愛市場における価格破壊が起こったため、さほどの消費能力を持っていなくても、誰もが恋愛資本主義システムに参加できるようになった……はずだった。

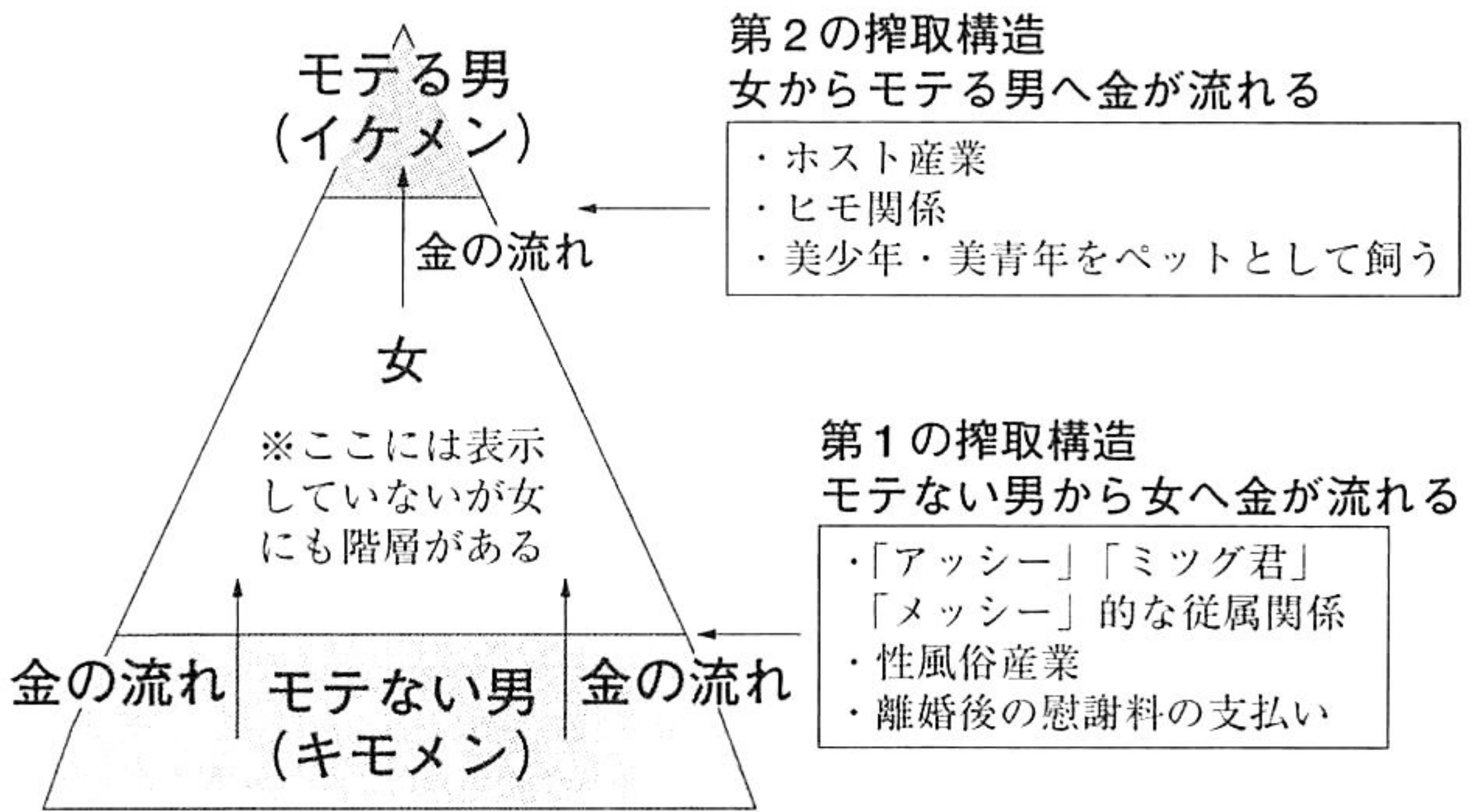
ところが、実際にはそうはならなかったのだ。「恋愛の独占」という現象がさらに進行したのだ。九〇年代以後、恋愛できる人間と恋愛できない人間の二極化が進んでいった。

それはなぜか？

†恋愛の独占――恋愛資本主義のピラミッド

資本主義のシステムはそもそも、自然体として放置しておけば、いずれは「勝者」と「敗者」、持てる者と持てない者の二極化が進行していくようになっている。初期資本主義社会では、裕福な層と貧困層への極端な二極化が社会問題となり、この不均衡を是正する目的で社会主義や共産主義といった政治思想が生まれてきた。共産主義そのものはシステムとしてうまく機能せず、資本主義に取って代わることはできなかったが、資本主義の「二極化問題」は社会主義の理念を取り入れた社会福祉政策などの対応策がとられたことにより、ある程度の成果を収めることになったと言えるだろう。

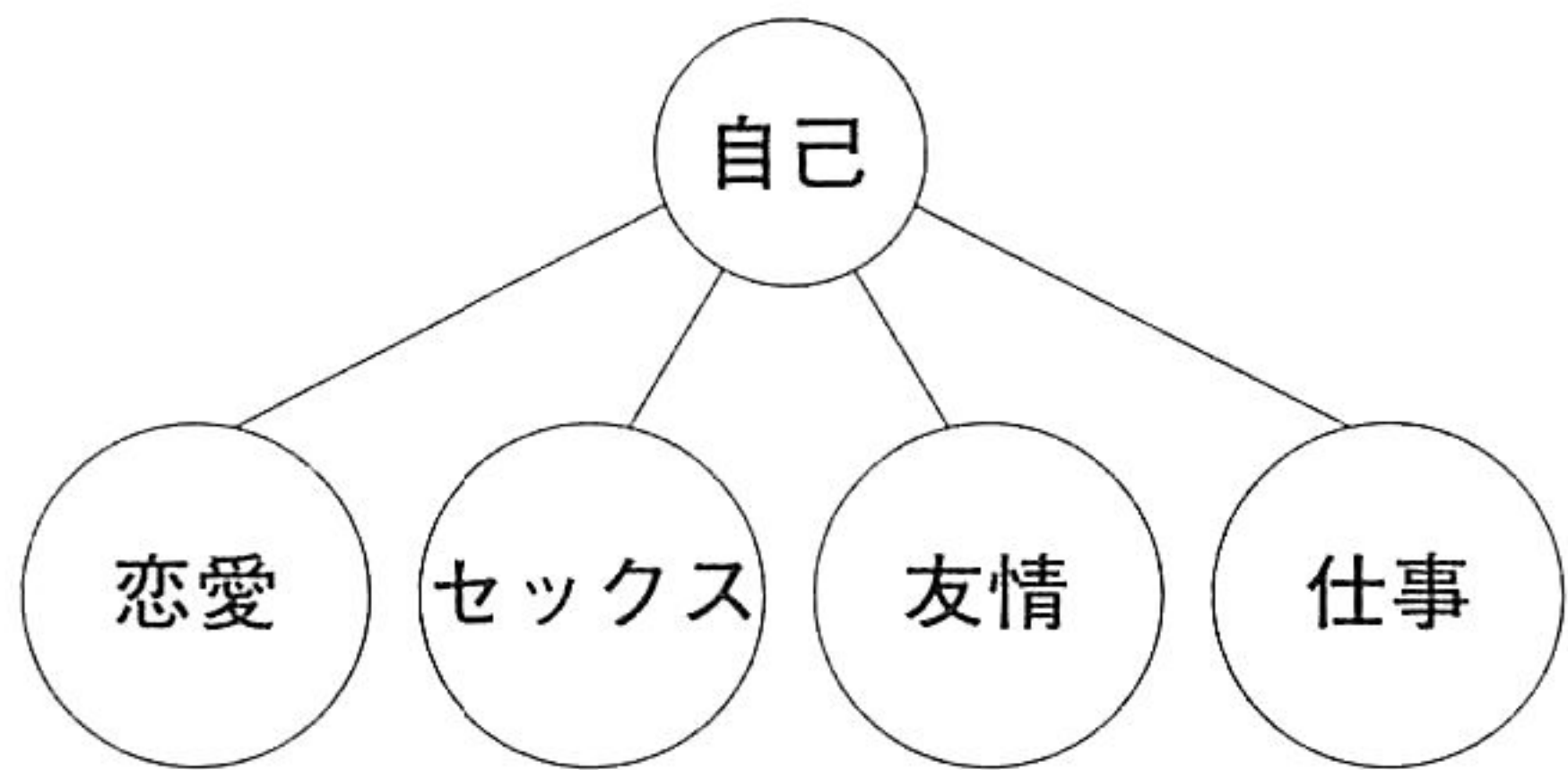
恋愛資本主義システムもまた資本主義のシステムの一部分であるから、当然、そこには「恋愛できる者」と「恋愛できない者」、さらには「セックスできる者」と「セックスできない者」への二極分化問題が発生してくる。すべての人間が、恋愛偏差値によって階層化され、ヒエラルキーの中に押し込まれるのだ。そして、一定の偏差値基準に満たない人間は、ピラミッドの外部へと除外される。これを僕は「恋愛資本主義のピラミッド構造」と呼んでいる（図表10参照）。

図表10　本田の考える恋愛資本主義ピラミッド

恋愛もセックスも「金」によって交換可能な商品であり、性的魅力の高い人間が低い人間から搾取するヒエラルキー構造が形成されている。

奇しくも、漫画『だめんず・うぉ～か～』の著者・倉田真由美も、作中で似たようなピラミッドを描いている（図表4、前出）が、僕のイメージするピラミッドは金を媒介とした二重の搾取構造になっている。

恋愛もセックスも、このシステムの内部では金と等価交換できる商品である。ゆえに、金を持っている人間は持っていない人間よりも優位に立てる。だが、実は金だけではない。経済力を含めた「男性的・女性的魅力」が、ヒエラルキーを決定付けている。たとえばモテない男が風俗産業などに投下した金は、女性を経てモテる男へと流れていく。つまり個人の持つ性的魅力が、最強の資本なのである。かくして、一握りの男性が、女性を独占することになるのだ。

図表11　岡田斗司夫の提唱する「おかだシステム」

自己

恋愛　セックス　友情　仕事

人間関係を相対化し、複数の関係性に
機能を分散させるリスクヘッジ的発想

恋愛・セックス・友情等、全ての機能を分散処理することで自我の安定を図る新しいシステム。一部で実際に稼動している（リサイクル・セックスもその一つ）。

岡田斗司夫はすでに二十世紀末からこの恋愛の資本主義システム化に注目していて『フロン』『恋愛自由市場主義宣言！』など多くの著書を出版しているが、岡田氏もまた一夫一婦制に縛られた恋愛結婚制度はすでに崩壊していると分析している。そして、旧来の恋愛結婚制度に代わり、人間の自我を安定させるシステムとして、上図のようなシステムを提唱している（図表11）。

つまり、一人の配偶者に恋愛・セックス・その他全ての機能を押し付けるキリスト教＝一神教の発展形態としての恋愛結婚制度にはそもそも本質的に無理があるので、すべての機能を分散してしまえばよいという発想である。これは論理的に正しい発想で、妻は妻、セックスフレンドはセックスフレンド、友達は友達、というふうに役割を分散して適材適所に配置することでシステム全体の調和が取れるわけだ。また、仮にいずれかの関係が破綻しても、システム全体が受ける被害は少なくてすむ。リスクを分散しているわけだ。ゆえに修復も容易で

ある（すべての関係が相対的なものだから、交換可能なのだ）。実際に、現在の「恋愛自由主義市場」においては、このようなシステムを採用する人が増えている。

だが、その結果として、「恋愛できる人」「セックスできる人」と、「恋愛できない人」「セックスできない人」の格差は、ますます開く一方になっているわけなのだ。なぜなら、一定の男性的または女性的魅力という資本を持たない人間は、恋愛のごく一部の機能をすら処理させてもらえないからだ。さらに言えば、「永遠の愛」というすでに滅び去った神話をいまだに追い求めるロマンティストは、恋愛自由主義市場（僕の言葉では「恋愛資本主義市場」「恋愛資本主義システム」）においては、むしろ気持ち悪がられるのだ。

九〇年代以後に「一方的・強制的な恋愛」である恋愛ストーキング犯罪が社会問題化したのも、この恋愛資本主義システムに入れない人間が増加しているためではないだろうか。

†精神世界の空虚化——純愛ブーム

これまで述べてきたように、恋愛のパートナーを神のごとく理想化して崇拝し、自我の安定を図るという一神教的な恋愛スタイルはすでに破綻した。そもそも生身の人間に神のごとき完璧さを求めるのは無理があるし、その論法でいくと美男美女だけが恋愛する資格（愛される資格）を有し、外見が美しくない人間は恋愛の対象になれない。また、恋愛資本

主義（恋愛自由主義）の進行によって恋愛とセックスが機能的に分化されていくと、この傾向はさらに極端化していく。

かくして、モテる人間はますますモテ、モテない人間はまったくモテないという恋愛市場の二極化が進行する。前述した倉田真由美の恋愛ピラミッドや「ヤラはた」という言葉の登場などは、その象徴ともいえるだろう。

ところが、このような恋愛の相対化現象&二極化・寡占現象が進行するとともに、一度忘れ去られたはずの「純愛」が、ふたたびクローズアップされるようになってきたのだ。これは二十一世紀に入ってから顕著になってきた傾向で、恋愛とセックスが商業化・相対化の果てに限りなくポップ化されてゆき、その重さが限りなくゼロに近づくと同時に、前時代的な「純愛」が見直されることになったのだ。

ところが、純愛といっても、言うまでもないが商品としての「純愛」なのである。たとえば、純朴で恋愛経験のないアキバ系オタク男と恋愛経験が豊富な美人ＯＬの恋愛を描いた『電車男』は匿名掲示板「2ちゃんねる」の書き込みから発生したが、すぐに新潮社から書籍化されて出版され、さらに朗読劇、漫画、映画、テレビドラマといったメディアに展開、消費されていった。その他にも、『世界の中心で、愛をさけぶ』『いま、会いにゆきます』など、純愛をテーマとした小説がベストセラーとなり、映画もヒットするという状

況がここ数年続いている。
バブル崩壊と同時進行するかのように恋愛が相対化され、自由価格競争に曝されてその価値を暴落させていった果てに、ロマンティシズム溢れる純愛がふたたび脚光を浴びるようになった裏には、さまざまな原因が考えられる。
まず経済学者の森永卓郎氏が「年収300万円時代」と唱えたように、貧富の差が拡大したことがあげられる。すべての人間が恋愛資本主義市場において恋愛に参加できるという建前は、「国民総中流幻想」によって支えられていた。しかしバブル時代の女性が男性に求めていたような高収入者は、実はほとんど存在しない。いたとしても、そのような男性はすでに別の女性と結婚してしまっている。
第一章で述べたことの繰り返しになるが、独身女性が男性に求める収入の理想と、その実情との格差は、途方もなく開いてしまっているのだ。三十代独身キャリア女性・いわゆる負け犬が増加した最大の原因は、ここにあるのではないだろうか。酒井順子や倉田真由美はそれでもなおバブル的な恋愛を求め続けている感があるが、彼女たちは負け犬系の女性の中でも高収入を得ている例外的な存在であり、大半の負け犬女性は文字通り年収三百万円時代を生きているわけで、彼女たち「声なき負け犬」女性たちは、実際には「もはやバブル恋愛は終わった」と実感しているであろうことは想像に難くない。ゆえに、大量消

費を必要としない精神的な恋愛＝「純愛」が再発見されたのだろう。
また、酒井順子が『負け犬の遠吠え』で「三十代の男がオタク化したから、女性が余った」と指摘しているように、恋愛市場から自ら降りてしまう男性が増えている（もちろん、全員が自ら降りたのではなく、参加させてもらえなかった男性も存在するだろうが）。いずれにしても、恋愛資本主義システムは誰でも平等に参加できるシステムではなく、必ず市場からあぶれてしまう男女や自分の意志で参加を拒む男女が発生する。そして、そのような人々が自然に集まって巨大化した第二の市場システムこそが、オタク市場なのだ。
特にオタク市場の中でおよそ三割程度を占めるまでに成長した「萌え」（脳内恋愛、二次元恋愛）市場は、三次元の女性との恋愛と両立させにくいジャンルなだけに、恋愛資本主義システム側から批判や攻撃を受け続けている。『電車男』の原作は純愛ストーリーであると同時に、萌えオタクを脱オタさせて恋愛資本主義のフィールドにオルグするというストーリーだった。それゆえに、旧来の恋愛資本主義システムに見事にのったわけだ。
しかしながら、常に原因があるところに結果があり、すべての事象は必要があるからこそ生まれてくる。ゆえに、ただ旧来の価値観から「萌え」を非難し続けたところで、「萌え」る男たちが消え去るはずはない。はたして、「萌え」はどのような必然性から発生して、拡大してきたのだろうか？　本書の第三章以後では、「萌え」の具体的な機能性につ

いて解説していきたいのだが、その前に「萌え」とは何か、いかようにして生まれてきたのかということを俯瞰しておきたい。

†恋愛復興――脳内恋愛「萌え」の誕生

「萌え」とは「脳内恋愛」であると本書では定義したい。もちろん、厳密に言えば恋愛というレベルでは語れない「萌え」も多数あるのだが、あまりにも広範囲に拡散してしまうと論じにくいので、本書では「脳内恋愛」としての「萌え」に限定して論じることにした。「萌え」系オタクの特徴としては、性格的に女性的、というよりも少女的な感性を持っている人が多いことがあげられる。女の子のイラストやフィギュア、抱き枕、動物のぬいぐるみなどを収集するという行為は、二昔ほど前の時代の少女の趣味と同じだ。ゆえに萌えオタクには、自分たちオタクをターゲットにして製作された萌えアニメだけでなく、児童向きのアニメや少女小説の世界に「萌え」を発見して脳内恋愛関係に落ちるという人が多い。たとえば萌え市場で人気のあるアニメ「ふたりはプリキュア」は本来児童向けの作品だし、「マリア様がみてる」は『コバルト』で連載されている少女小説である。萌えオタクは、自分の精神の内面に女性キャラクターの人格を取り込んで仮想構築していくのだ。萌えに必要な能力は、キャラクターの内面を構築するための想像力（または妄想力）のみ

であり、実はフィギュアなどのアイテム類はその想像力を増幅させるための燃料の役目を果たしているというわけである。

萌えにおける恋愛の理想形とは、ロマンティック・ラブである。恋愛資本主義システムの進化と肥大化によって一度は絶滅した純愛主義が、萌えという形で生き残っていたわけなのだ。

そもそも、フィクションの世界に登場するキャラクターに恋をするという行為は、太古から存在した。

古代ギリシャのピグマリオンは、美の女神アフロディーテに恋い焦がれるあまり「理想の女性」の彫刻を製作し続け、ついには理想の女性像を自らの手で完成させ、この像に恋をしたという。これが「ピグマリオニズム」(人形愛)の由来だという。ちなみに、ピグマリオンの作った彫刻はピグマリオンのキスによって人間になり、ガラティアという名前を与えられてピグマリオンの妻になったという。「フィギュア萌え族」は、古代ギリシャ時代にすでに芸術家という姿で存在していたわけだ。

現代日本の萌えオタクが自分の愛するキャラクターのフィギュアを製作し、飾り付けて萌える姿は、現代の唯物論的な恋愛資本主義システム側から見れば「気持ち悪い」ということになるのだろうが、実はフィギュアの向こうに理想の女性像を空想して恋い焦がれる

行為はピグマリオン以来の伝統を持つのである。「恋愛とはパートナーに神を幻視する行為である」という恋愛本来の原則からみれば、人間の女性に恋をする現代の恋愛は不合理であり、実はピグマリオニズムのほうが合理的なのだ。

†ゲーテやダンテは「萌え」の先駆者

ゲーテやダンテといった文学者・詩人たちもまた、脳内の萌えキャラを崇拝し萌えキャラに恋い焦がれ続けていた。ダンテは『神曲』の中で地獄・煉獄を巡り、その後天国で初恋の女性ベアトリーチェに再会する。ベアトリーチェは実在の女性だったが夭折したために、ダンテとベアトリーチェは現実の世界では結ばれなかった。ゆえにダンテはベアトリーチェを脳内の「萌えキャラ」として芸術の世界で生かし続ける道を選んだのである。またゲーテの『ファウスト』では、ファウストとの悲恋の後に死んでしまったグレートヒェンが最後に「永遠の女性」という超越的な存在として登場し、地獄に落ちるはずだったファウストの魂を救済する。

このように西洋では、中世までは「萌え」は彫刻や絵画、詩作といった芸術によって表現されていた。だが、産業革命によって「科学的な萌え」の可能性が生まれた。十九世紀、リラダンは『未来のイヴ』を著して、二十一世紀の萌え時代を予言している。『未来のイ

ヴ』の主人公エワルドは、アリシャという美貌の女性に恋をする。しかしアリシャは外見こそ美しかったが、内面は低劣で愚劣だった。アリシャを通して現実の女性の不完全さに絶望したエワルドは、エディソンが創った完全なる人造女性ハダリを愛するのだ。一神教的恋愛はパートナーに神のごとき完璧さを求めざるをえないという前提にたてば、リラダンの出した結論は正しいと言わざるをえない。

押井守のアニメ映画『イノセンス』はリラダンの引用から始まる難解な作品だが、この映画の真のテーマは「人間の男と、仮想世界の女との恋愛の可能性」である。主人公のバトーは身体を捨ててネットの海の向こうにデータとして溶け込んでしまった女性（少佐）に密かに恋い焦がれる中年男性。映画を観ていただければわかるが、すでに彼にとっては誘拐された被害者の少女よりも、彼女のエゴのために破壊され続けた人造少女人形ハダリたちの「気持ち」のほうが大切になってしまっているのだ。

萌えオタクの増加とは、つまり、萌えという「脳内純愛」を目指す芸術運動がオタク市場の成立と拡大によって大衆化・普及化した結果といえる。もちろん萌える男が増加した最大の理由は、現実の世界に純愛＝ロマンティック・ラブを見出せなくなったことにあるだろう。また、物心ついたときから自室でパソコンを使ってネットに接続している最近の若い萌えオタク世代の人たちにとっては、すでに二次元（バーチャル）と三次元の力関係

が逆転しているという点も見逃せない。「三次元だけが唯一の現実であり、二次元は妄想の世界にすぎず無価値である、二次元に没入する行為は現実逃避である」という一元論は、今の世代のオタクにはもはや通用しなくなっているのだ。あきらかにネットもまた「現実」に他ならないことを、彼らは身をもって知っているのだ。

萌える男とは、バブル時代に滅び去ったロマンティック・ラブ＝純愛を求め続けた末に、三次元の世界（恋愛資本主義システム）には純愛はないと悟り、二次元の世界（オタク市場）にやってきた男たちなのである。

まとめると、「萌え」という精神活動は、すでに大昔から存在していた。当初は芸術家のような限られた層だけが萌えていたが、その後、科学技術の発達や萌えオタク市場の確立によって、誰でも萌えることが可能になった……というわけなのだ。つまり科学の発達によって、誰もが萌えることが可能なインフラが整備されたのだ。さらに、インフラが整ったところに、恋愛資本主義システムの肥大化による純愛の衰退・絶滅という要因が加わったため、萌える男の数が飛躍的に増加したというわけだ。

†「萌え」には位相がある――構造論によって解体された「萌え」の不幸

ところで少し前までは、「萌え」といえば、「メイド服」「ネコミミ」「しっぽ」といった

「記号」によって解釈されていた。萌えるオタクとは、つまり、動物の耳や尻尾や制服といった記号にオートマティックに発情する「動物化された人々」だという論調が主流だったのである。しかし、そのような記号としての「萌え属性」をコレクションして分類してみても、萌えの本質は何も見えてこない。

ピグマリオンは理想の女性を彫刻として作り上げたが、実はその彫刻像の向こうには、ピグマリオンが理想とする美の女神アフロディーテというイデアを幻視していたわけである。つまり、萌える男がたとえば「メイド服」に萌えるとしても、彼はそのメイド服そのものに萌えているわけではない。メイド服という記号の向こうに、何がしかの理想＝意味を見出して萌えているわけなのだ。一九九〇年代から二十一世紀初頭にかけて、萌え文化は構造論的に語られてきた。そのため萌えの本質——目的論・機能論は顧みられなかった。その結果として、「萌える男はパブロフの犬のような機械的な存在で、気持ちが悪い」というイメージが形成された感は否めない。

三次元世界に掘り出してきた彫刻像の向こうに、二次元世界＝空想世界のアフロディーテを幻視する。これこそが萌えるという精神活動の本質なのであって、フィギュアは萌えの入り口、あるいは萌える活動のための燃料なのだ。フィギュアという「姿かたち」の向こうには、キャラクターの性格があり、生い立ちなどの設定があり、壮大なストーリーが

ある。

一神教的恋愛の原型となっているキリスト教にたとえれば、フィギュアは十字架像に相当する。その十字架像の向こうの二次元の世界には、膨大なイエスやマリアのキャラクター設定が構築されており、聖書というストーリーも書き下ろされているわけだ。

ただし、キリスト教と萌えが異なる点は、それぞれの人間が自由にキャラクターを自らの恋愛対象（神）として選択することが可能であり、自ら設定やストーリーを補完して作り上げる自由すら持っているという点にある。たとえば同人誌は、キリスト教的に言えば「異端」なのだが、萌え市場は商業市場と同人市場が相互補完しながら循環する市場なので、基本的に同人誌を製作・購読しても異端として裁かれる恐れはない。

つまり萌えは宗教（神）が死に、神に代わる「恋愛」も死んだ現代の日本において、必然的に生まれてきた新たな信仰活動といえるのだ。萌える男は動物化などしていない。むしろ動物化したのは、恋愛資本主義システム下で恋愛とセックスを切り離して肉体的な快楽を刹那的に貪り続ける「萌えない男」たちのほうなのだ。その意味で萌える男は、実は守旧派ともいえるのである。恋愛とセックスを切り離して自我の支えを複数の（三次元の）異性に分散処理させるという恋愛自由市場主義者のほうが、思想的にはよりラジカルで新しいかもしれない。この分散処理システムと萌えシステムは、いずれか一方のみが正

しいとか、いずれか一方のみが勝ち残るというものではなく、恋愛資本主義システムの進化の果てに男が二極化した末に発生してきた必然的な結果なのだ。

†今こそ萌えの目的論・機能論を

以上、萌える男が増えた原因と理由について簡単に語ってきたが、いよいよ次の章からは萌えの機能について少々突っ込んだ分析をしていきたいと思う。

現代において恋愛が死に絶えたという問題は、人間の「鬼畜化」という問題を孕んでいる。また、萌える男が最終的に行き着く地平が、実は恋愛ではなく「家族」であるという点も明らかにしたい。恋愛の自由化は最終的には「家族の解体」に行き着くが、実は萌える男はそのような歴史の流れに脳内で反抗している人々なのである。

さらに、萌えには男性至上主義や暴力から男性自身を解放するという機能もある。恋愛資本主義システムの一部として機能しているマスメディアは何か事件が起きるたびに「オタクは性犯罪者予備軍である」という紋切り型のレッテルを貼ろうとするが、それに対して僕は「そうではない。事実はまったく逆なのであり、萌えのない世界は果てしなく荒廃する」と主張しようと試みるわけだ。

第三章 萌えの心理的機能

†レゾンデートルの再発見から、レゾンデートルの自己生産へ

この章では、具体的に「萌え」がどのような心理的機能を果たしているかを、実際に萌え系コンテンツを紹介しながら解説していきたい。この章で取り上げるコンテンツは、いずれも萌え系恋愛ゲームと呼ばれるジャンルに属するゲームで、もともとはPC用の18禁アダルトゲームとしてリリースされた作品がメインになる。しかし、いずれのゲームもアダルトゲームというよりは「萌え」ゲームとして市場に認知されており、なかにはプレイステーションなどの家庭用ゲーム機に移植されたり、テレビアニメ化されるなどといったアダルトゲームの枠を超えた広がりを見せる作品も含まれている。

本章で具体例として取り上げる「ONE」「Kanon」「痕」という三つのタイトルはいずれも一九九〇年代後半に発売されたもので、特に「ONE」「Kanon」は感動的なストーリーだったために「泣きゲー」という呼ばれ方をした。これらのいずれのタイトルも、実は九五年から九七年にかけてオタク層を中心に大ブームを巻き起こしたアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』(以降、エヴァと略称)が完結した後に登場している。

エヴァについては、さまざまな人がさまざまな語り口で解説しているので詳細は省くが、当時のオタクは、監督の庵野秀明がエヴァのテレビ版最終回およびそれに続く劇場版完結

編において「アニメなんかに逃避するのはやめて、現実に帰れ」と「オタク否定」を行ったことが巨大なトラウマとなった。エヴァはＳＦ＋ロボット＋萌えキャラという三世代にわたるオタク要素をすべて詰め込んだ「オタク文化の集大成」的な作品であったために支持されたのだが、終盤には作品が崩壊して、ついには監督が「オタクは気持ち悪い」と言い出してファンを放置したまま終わってしまったのだ。

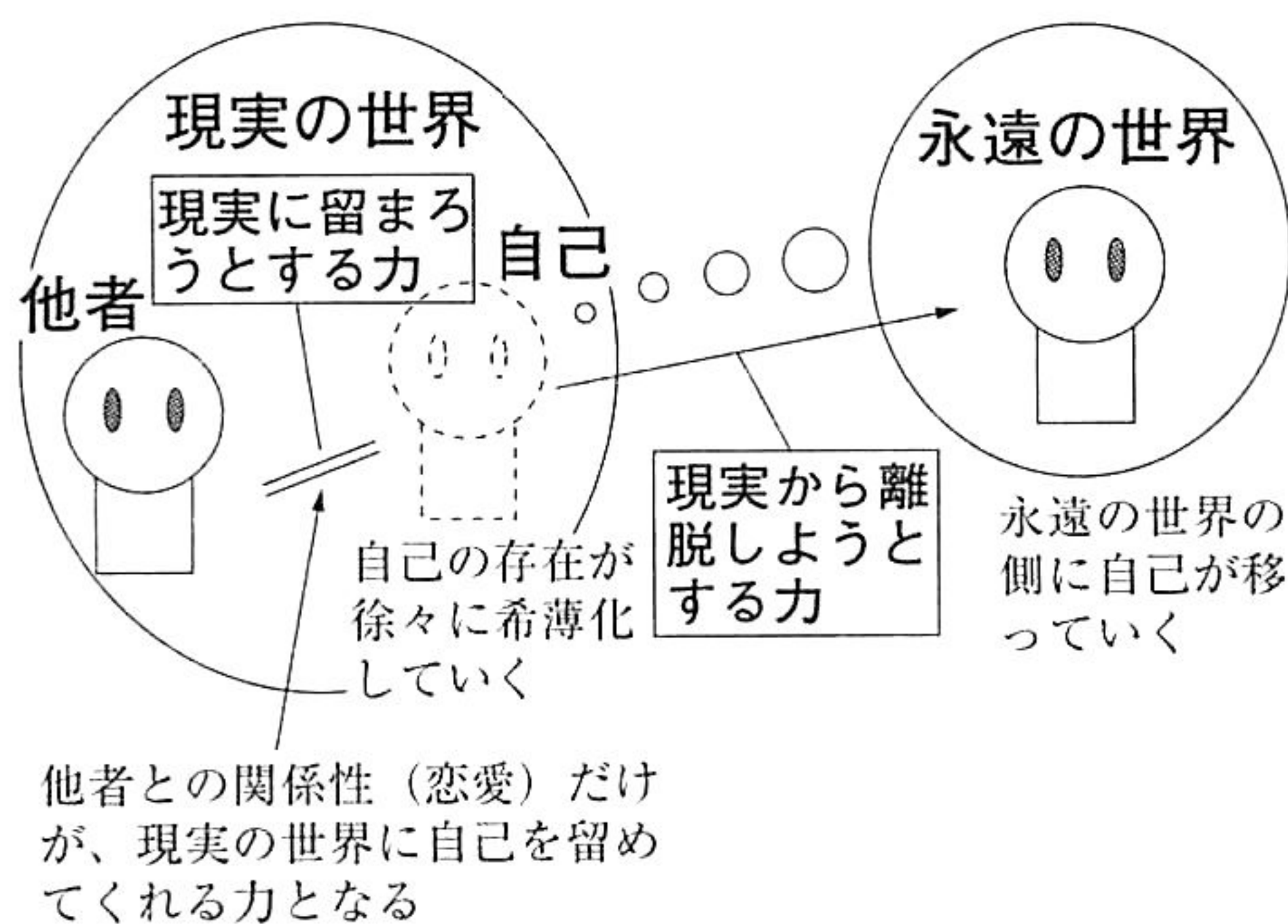
エヴァによってオタク的感性に目覚め、エヴァに熱狂した人々は、そのエヴァ自身にオタクという自分のレゾンデートルを破壊されてしまったのだ。エヴァ以後、エヴァに匹敵するオタク向けアニメが登場しないままに十年が経過したのは、ひとえにエヴァがアニメというジャンルにおいて「オタク否定」を行ったからに他ならない。

その一方で、アニメよりも制約の少ないマイナーなジャンルであったＰＣゲーム市場において、エヴァに与えられたトラウマを自ら克服して治癒しようという動きが活発化した。それが「萌え」系ゲームの登場だったのである。

†「泣きゲー」の元祖・ONE

まずはタクティクスが一九九八年に発売したＰＣゲーム「ＯＮＥ〜輝く季節へ〜」だが、これは「泣きゲー」の元祖的な存在である。ＯＮＥのテーマは「消えていく自己の存在」、

図表12　ONEの世界は「現実」「永遠」の2種類から成る

現実の世界
現実に留まろうとする力
他者
自己
自己の存在が徐々に希薄化していく
他者との関係性（恋愛）だけが、現実の世界に自己を留めてくれる力となる
現実から離脱しようとする力
永遠の世界
永遠の世界の側に自己が移っていく

つまりレゾンデートルの喪失である。ONEの主人公は平凡な男子学生だが、ある時、自分が住んでいる世界とは別の「もうひとつの世界」＝「永遠（えいえん）の世界」が実在することに気づく。さらに、徐々に自らが「永遠の世界」側へ取り込まれていき、自己が現実の世界から消滅していく恐怖を味わうのである。

　この状況を図で表すと図表12のような形になる。

　作中、この「永遠の世界」の正体ははっきりとは示されないのだが、主人公は過去に大切な妹を失っており、その喪失感が愛する人と必ず別れなければならない現実の世界とは異なる「永遠の世界」を渇望させるきっかけになっている。つまり「永遠の世界」とは、ある意味において「空想の世界」であり「二次元の世界」と解釈してもいいだろう。

　ONEはその意味で、三次元の世界と二次元の世界、いずれの世界を生きるべきかとい

う萌えオタクの葛藤そのものを作品化したのだといえる。ＯＮＥを企画したゲームクリエイターの麻枝准は特にエヴァとＯＮＥの関連性について言及していないと思われるので、これはあくまでも僕個人の解釈なのだが、庵野監督がエヴァの作中でオタクに向けて「二次元を出て現実（三次元）に帰れ」と言い放った事件が、ＯＮＥという特異な作品が生まれた原点になっているのではないだろうか。

ＯＮＥの世界では、最終的に主人公は現実の世界において他者との関係性を確立し、永遠の世界から現実の世界へと復帰することができる。もちろん、ＯＮＥにおける関係性とは、恋愛関係である。主人公には特定の宗教に対する信仰心はない。彼を救うのは、あくまでも恋愛なのだ。主人公は妹を喪失したことによってこの世界における自らのレゾンデートルを失い、その結果、救いを求めて「永遠の世界」へとひきこもっていこうとする。だが、そんな主人公をもう一度現実の世界に引き戻し、彼にレゾンデートルを与えてくれる存在こそが萌えキャラなのだ。

つまりＯＮＥは、「恋愛によるレゾンデートルの再生」という、萌えのもっとも重大な心理的機能を体現した作品といえるのだ。

†レゾンデートルの再生としてのアニメ

十九世紀末、デュルケムは『自殺論』において自殺をいくつかの種類にカテゴライズしたが、その中で特にデュルケムが近代社会特有の病理現象として注目していたものが「アノミー的自殺」だった。デュルケムによると、アノミーとは個人が自らの行動を規定してくれる規則を発見できずに不安定に陥った状況を意味する。ルネサンスから産業革命という一連のヨーロッパの近代化の中で、キリスト教信仰は衰退し、人間精神の自由化が強力に推進されていった。しかしその結果、個人はキリスト教という巨大な規範体系を失ってかえって存在論的な不安にさいなまれるようになったのだ。

ニーチェはこの状況を「神は死んだ」という言葉で表現し、巨大な伝統的価値体系の崩壊による近代的ニヒリズムを、「超人」「永劫回帰」という概念で克服しようとした。超人とは人間が神に代わって自らを価値体系の頂点に据えようという思想であり、永劫回帰とは何らの絶対的な価値観のない無意味な生をそのまま自己肯定して生きろという思想であった。しかし、結局ニーチェは自我崩壊し、発狂してしまったのである。

「キリスト教の衰退によるアノミーの発生」とは、つまり、神という絶対的な価値基準の規範が消滅したため、個人が自らのレゾンデートルを信仰によって得られなくなり、その

結果自我が不安定になったということである。恋愛の持つ価値が飛躍的に高まり、恋愛至上主義や恋愛結婚制度がヨーロッパ、さらには西洋文化を取り入れた日本において普及した背景には、このような問題があったことはすでに述べてきたとおりだ。

エヴァというアニメ作品には、過去数十年にわたって追求されてきたオタクの三大要素――「SF」「ロボット」「萌えキャラ」がすべて詰め込まれていた。日本におけるSFブームは、学生運動の敗北に端を発する、というのが僕の考えである。漫画評論家の竹熊健太郎が『サルでも描けるまんが教室』（相原コージと共著、小学館）というメタ漫画作品で日本の漫画ジャンル史に「忍者」から「超能力」へ劇的に切り替わった時期が存在することを指摘したのだが、この切り替わりの時期とはおそらく忍者漫画の第一人者であった白土三平の「カムイ伝」が革命分子側の敗北によって挫折して連載中断となった七〇年代初頭あたりのことだと推定できる。

白土三平はマルクス主義を揭げた学生運動と『カムイ伝』における農民一揆を重ね合わせて描いていた。そのため、現実世界における学生運動の終焉が『カムイ伝』を長い中断に追い込むことになったのだろう。『カムイ伝』の主人公は超人的な強さを誇る忍者のカムイだが、結局カムイの個人的な肉体の強さは社会という巨大なシステムの前では何の意味も持たない。カムイは弱者でしかありえなかったのだ。

†忍者からSFへ

こうして、忍者漫画における「超人追及」の理想が頓挫した後に登場したのがSFブームである。SFにおいては、竹熊氏が「イヤボーンの法則」と名づけた特徴的なギミックが何度も登場する。イヤボーンの法則とは、ごくありふれた主人公が、生命の危機に曝されるや否や突然眠っていた超能力を覚醒させて超人に進化するという超能力SFの「お約束」である。竹熊氏は、忍者が超人的な地味な肉体的努力によってやっと技を習得できるのに対して、超能力者は「覚醒」するだけで忍者よりもはるかに強力な力を得られる、と説明するが、これはつまり『カムイ伝』において忍者が現実社会に対して何らの抵抗力もないのだということが明らかになった結果を受けての一種の「二次元世界における進化」といえる。

また、SFでは敵が「武士階級」といった現実的な存在から「宇宙人」「宇宙の絶対悪のエネルギー」といった非現実的な存在にシフトしていったことも特徴的だ。たとえば、平井和正・石ノ森章太郎の合作漫画『幻魔大戦』は、非現実的な敵と戦うSF作品の代表といえる。この作品では、敵は目的もなく宇宙の生命を根絶やしにしようとする謎めいた超越的存在なのだ。

この超能力SFもやがては「超能力なんて実際には存在しない。仮に存在するとしても、せいぜいスプーンを曲げる程度のことぐらいしかできない」という現実認知によって下火となり、代わりに、より現実的な「力」＝「メカ」が力を持つことになる。こうして『宇宙戦艦ヤマト』というアニメが第一世代オタクの間で大ブームとなった。ヤマトブーム以後にも『機動戦士ガンダム』や『超時空要塞マクロス』などのロボットアニメがブームとなり、オタクの主流は八〇年代にはSFからロボットアニメへと移り変わったのだ。

しかしロボットアニメもまた、その発展の過程において「ロボットの操縦がうまくても、彼はただ人殺しが上手な人間というだけにすぎず、国家という巨大な社会システムの前では無力な存在にすぎない」という『カムイ伝』と同じ現実認知を経て衰退してしまう。その現実認知をもたらした作品とは、実は『機動戦士ガンダム』なのだ。ガンダムの主人公アムロ・レイは天才的なパイロットではあるが、政治力を持たないゆえに戦争の駒として使い捨てられる運命にある。その矛盾を克服するために、富野監督は「ニュータイプ」（一言でいえば超能力者のこと）というSF的概念を追加するが、やがてニュータイプという概念もガンダムの続編において「戦闘力の高い人間」という定番のポジションに陥ってしまう。オリジナルガンダムシリーズの完結編となった『機動戦士ガンダム　逆襲のシャア』では、ニュータイプによる人の革新という話はどこかへ消え、壮大なガンダムサーガ

が実は「二人の男による一人の女の奪い合い」だったという結論が示された。

結局、『カムイ伝』からSFブームを経てガンダムが辿りついた結論とは、「恋愛」だったのである。

†ついに「萌えキャラ」が登場

九〇年代中盤、ガンダムの終息を受けて登場したエヴァによって、萌えキャラはオタク界の頂点にステップアップした。

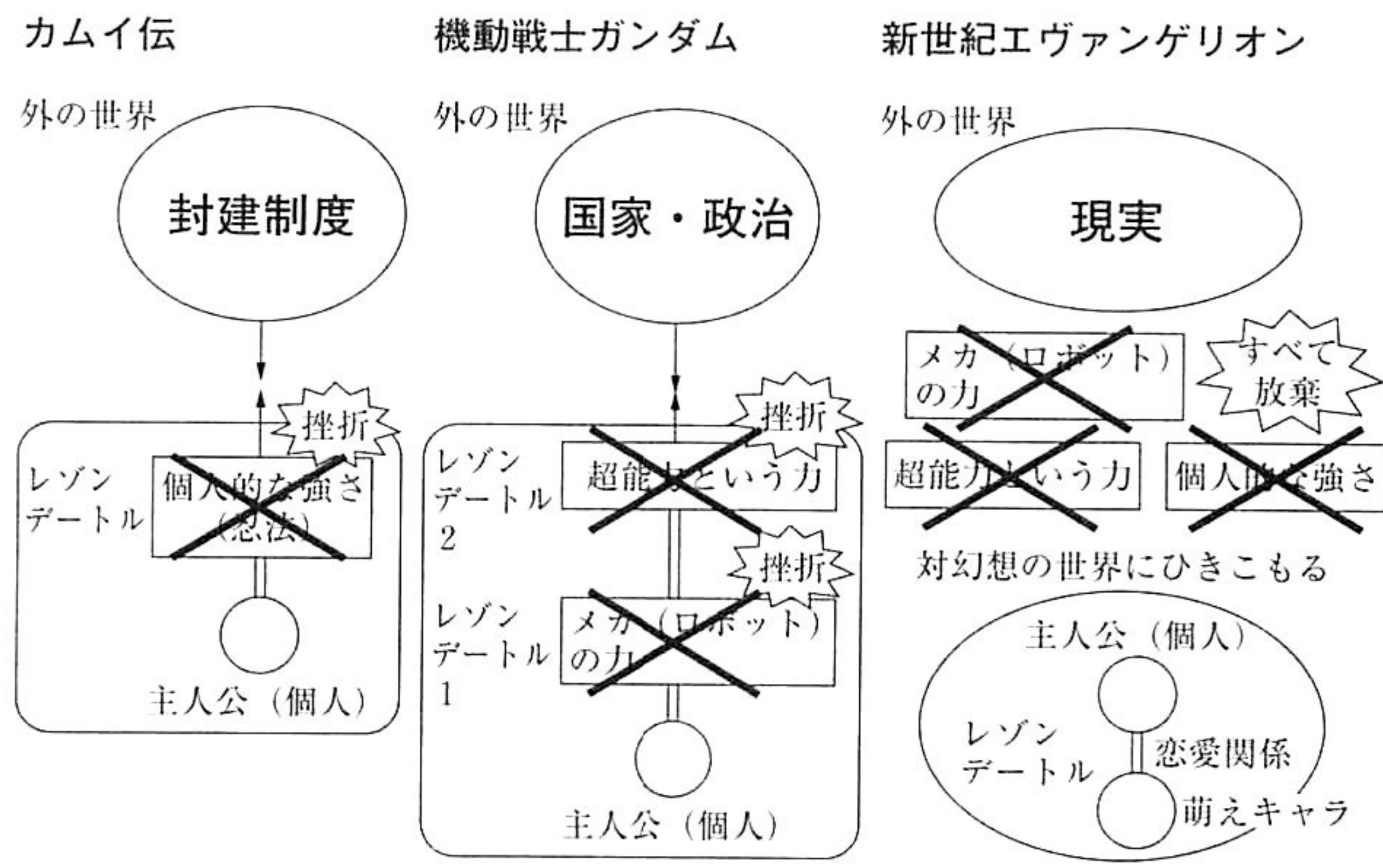
エヴァの主人公・碇シンジは、エヴァンゲリオン初号機という絶対的な「力」を手に入れ、永遠の生命と世界を自由な姿に作り替える能力を有することになる。ところが、シンジが欲したものは、ただ、自分の横にいてくれる生身の女の子だった。エヴァという作品にはSF・オカルト・ロボット・怪獣といったオタクのイコンがすべて内包されていたが、それらすべてはシンジにとって価値を持たず、彼はただひたすら萌えキャラとの恋愛を欲し続けるのだ。つまりシンジは自らのレゾンデートルを支えてくれる対象として、ロボットやSFではなく、萌えキャラとの恋愛を選択したのである。

ところが、シンジは結局誰とも恋愛できず、レゾンデートルを喪失したまま放り出されてしまう。

図表13　『カムイ伝』『機動戦士ガンダム』『新世紀エヴァンゲリオン』の世界構成

カムイ伝
外の世界
封建制度
挫折
レゾンデートル
個人的な強さ（忍法）
主人公（個人）

機動戦士ガンダム
外の世界
国家・政治
挫折
レゾンデートル2
超能力という力
挫折
レゾンデートル1
メカ（ロボット）の力
主人公（個人）

新世紀エヴァンゲリオン
外の世界
現実
メカ（ロボット）の力
すべて放棄
超能力という力
個人的な強さ
対幻想の世界にひきこもる
主人公（個人）
レゾンデートル
恋愛関係
萌えキャラ

徐々にオタクのレゾンデートルの支えが（作品世界のリアル化によって）世代交代していき、最終的に「恋愛」だけが残った。

ゆえに、シンジにオタク（自分）の生き様を重ね合わせて見ていたファンたちは、自ら「萌え」を生産・空想することによって、エヴァに植えつけられた深刻なアイデンティティ・クライシスを克服しようとしたのである。もちろん、エヴァが自ら作り上げた二次元萌えの世界を否定して「現実へ帰れ」という結論を提示した背景には、本書で何度も繰り返して書いてきたような社会常識——現代日本の主流となっている恋愛資本主義と、そこから取りこぼされた敗者の群れとしての「オタク」世界という旧来の価値観に庵野監督自身、そしてエヴァファンのオタクたち自身が縛られていたということがあるだろう。

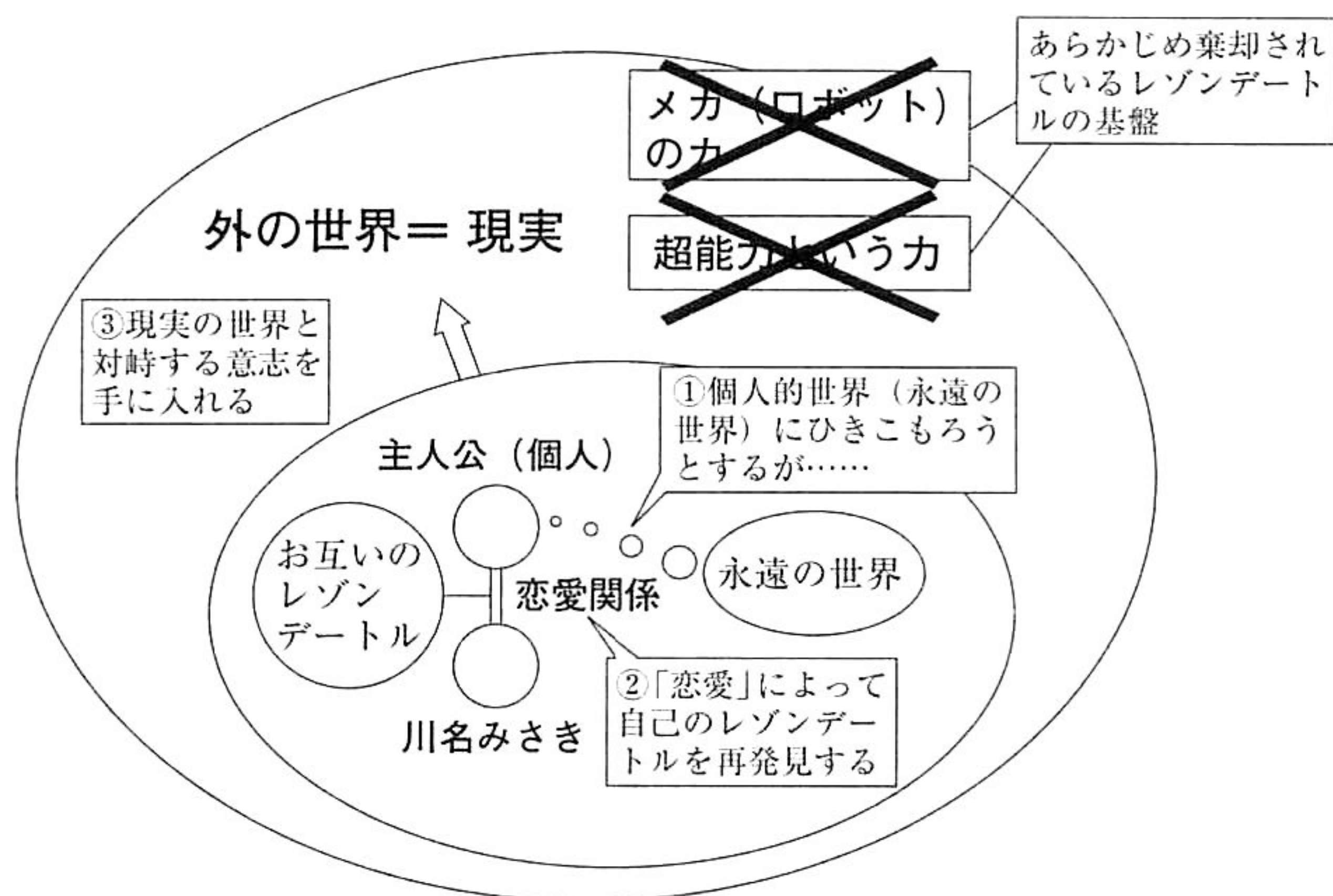
エヴァの後にＯＮＥが登場して熱狂的に支持された背景には、以上のような歴史があることを踏まえておきたい。

ＯＮＥの主人公が深刻な喪失体験にさいなまれ、現実の世界に自分の存在基盤を見出せないという状況は、エヴァ世代の多くのオタクたちにとっても他人事ではなかった。特に、僕などはエヴァという二次元の世界にも「現実に帰れ」と突き放され、現実の三次元世界では女性に見向きもされず、二次元と三次元のどちらにも居場所がないという惨めなありさまだったのである。当然、僕は鬱に陥った。人間は何らかの外的な規範に自己を規定されていなければ不安に陥り、自我が崩壊する。萌えキャラをロボットに代わる新しいオタクのイコンとして築き上げつつあったエヴァが途中で崩壊したという事件は、僕のみならず、「萌えオタク化」が進行中だった多くのオタクにとって、カウンセリングの途中で治療を中断されて不安定な状態で捨てられたクライアントのような精神状況に陥る原因になってしまったわけだ。

†萌えキャラとの恋愛関係がレゾンデートルを回復する

ＯＮＥは、そんな「二次元世界と三次元世界の葛藤」というオタクの時代状況にぴったりとマッチしていた作品だったのだ。ここでＯＮＥは「恋愛関係が、人間（萌えオタク）

図表14　ONE世界におけるレゾンデートルの再生構造

メカ（ロボット）のカ
超能力という力
あらかじめ棄却されているレゾンデートルの基盤
外の世界＝現実
③現実の世界と対峙する意志を手に入れる
①個人的世界（永遠の世界）にひきこもろうとするが……
主人公（個人）
お互いのレゾンデートル
恋愛関係
永遠の世界
②「恋愛」によって自己のレゾンデートルを再発見する
川名みさき

永遠の世界へ行こうとする主人公に「あなたはここにいてもいい」とレゾンデートルを与える存在が恋人のみさき。また主人公もみさきに対して同じ機能を果たす。

にレゾンデートルを与えてくれる」という新たな「救い」の形を提示したわけである。

たとえば、川名みさきというキャラクターは、盲目という設定を持っている。主人公はみさきと友人になり、お互いに年賀状を送りあおうと約束する。ところが主人公は目の見えないみさきに対して彼女が読むことの出来ない毛筆書きの年賀状を送ってしまう。さらに、みさきが主人公に送ってきた年賀状を見ても彼女のものだと気づかず、その字の汚さに呆れて危うく捨てそうになるという二重の失敗を犯す。途中でその年賀状が、みさきが自分に読めるようにと必死になって書いてくれたものだと気づいた主人公は、

自分の心の冷たさに愕然として点字の年賀状を作り直し、みさきに泣いて詫びるのだ。そして、みさきはそんな主人公を温かく受容する。こうして「永遠の世界」へと消えつつあった主人公は、みさきの赦しを得て現実の世界に生まれなおす意思をふたたび得ることができるのだった。

みさきというキャラクターは目が見えないというハンディキャップを背負った設定になっているが、あくまでもどこにでもいる普通の人間である。これに対して主人公＝プレイヤー側は一人で彼女を特別扱いしようとしたり「自分とは違う存在だ」と無意識的な差別意識を持ってしまう。そして、その事実に気づくたびに主人公は自分の心の醜さにショックを受ける。しかし、みさきは主人公を何度でも赦す。妹を喪失して現実世界から自らも消えていこうとする主人公のレゾンデートルを、みさきという女性が回復していく……これがONEのみさきシナリオの構造である。

神に成り代わって恋人が人間にレゾンデートルを与える――これは現実世界における恋愛が本来持っていたはずの機能である。つまりここでは「純愛」が描かれているのだ。もちろん、みさきのレゾンデートルもまた、恋人である主人公の存在によって回復する。みさきは幼少時に失明して以来、自分の家および学校に閉じこもり、外の世界へ出て行く勇気を持てなかった。しかし主人公に導かれて外の世界へ飛び出すのだ。すなわち、吉本隆

明的に言えば「私的幻想」の世界にひきこもろうとする主人公たちが、恋愛という「対幻想」によって再生し、世界という「共同幻想」の世界に自分の居場所を発見するという構造となっている。

ONEには他にも複数の萌えキャラが登場するが、いずれのキャラのシナリオも基本的に「レゾンデートルを見失った主人公と、同じくレゾンデートルを見失った萌えキャラが出会い、恋愛関係を構築することによって相補的にレゾンデートルを与え合い、現実世界に自分たちの居場所を発見する」という筋立てになっている。

ところが、少々厄介なことに、ONEという作品そのものは「永遠の世界（二次元の世界）を放棄して現実の世界（三次元の世界）を選択する」という構造がとられているのだが、このゲームをプレイして感動したプレイヤーの中には（というか僕のことだが）、このONEという作品世界そのものの中に自分の居場所＝レゾンデートルを発見してしまい、現実の世界よりもONEの世界へと没入してしまう、という人々が現れた。

つまり、ONEという作品は「現実世界における恋愛の機能」を作品世界内で（現実にありえない純度で）純粋に再現しようとした物語なのだが、ONEが作り上げた「恋愛」の姿があまりにも完全で理想的な形態だったがために、現実よりもONEの世界のほうに自らの居場所を見出す人が続出したのだ。

つまり、「萌え」すなわち二次元恋愛がオタクにとって三次元の恋愛よりも上位に位置することになったきっかけの一つが、「ONE」だといえるのだ。相互にお互いのレゾンデートルを保証しあうシステムとしての「恋愛」を高純度に突き詰めて構築した結果、現実世界では到達不可能な純愛の形を完成させてしまったのだから。

†トラウマの自己治癒――Kanon

ONEを製作したクリエイターたち――麻枝准や久弥直樹たちが、Keyという別レーベルに移籍して製作した最初のPCゲームが「Kanon」である。Kanonはジャンルとしては「恋愛アドベンチャー」に位置する作品だが、メインテーマは「トラウマの自己治癒」である。

ONEの主人公も、過去に妹を喪失するというトラウマ体験によって自己のレゾンデートルを見失った人間だったが、Kanonの主人公はさらに深いトラウマを精神に刻み付けられている。やはり彼も過去にガールフレンドを喪失しているのだが、その衝撃から自我を防衛するために喪失体験の記憶を抑圧し、記憶喪失状態に陥っているのである。

またこの「記憶の抑圧」により、主人公は理由のない罪悪感に悩まされている。本来、彼の罪悪感の原因はガールフレンドを失ったトラウマ体験にあるのだが、その記憶を抑圧

してしまったために、罪悪感の原因がわからない。岸田秀によれば、抑圧された記憶が原因となる罪悪感などの症状は、その記憶を自我が認識して自らの自我構造の中に取り入れるまで、決して消えることはないという。

キリスト教における懺悔のシステムも、もともとはこのような「トラウマの意識化」という機能を担っていたと思われる。罪の意識の源泉となっているトラウマを自覚して自我に取り込むことで、人間の自我は安定する（図表15参照）。トラウマから逃避すれば、いつまでも自我は自我から排除されたトラウマ記憶によって不安定になる。個人の精神の中で非自我の領域が拡大すれば、自我の領域がそれだけ狭くなるためだ。

図表15　トラウマの意識化作用

抑圧のシステム

自我を脅かすトラウマとなる記憶を抑圧すると、エスの力が増大し、常に自我を脅かす原因となる

自我（意識）

エス（潜在意識）

抑圧されたトラウマ記憶

抑圧からの開放

そこで精神分析では抑圧された記憶を自我にふたたび組み込むことで自我を再構築し、より安定した自我を作る

自我（意識）

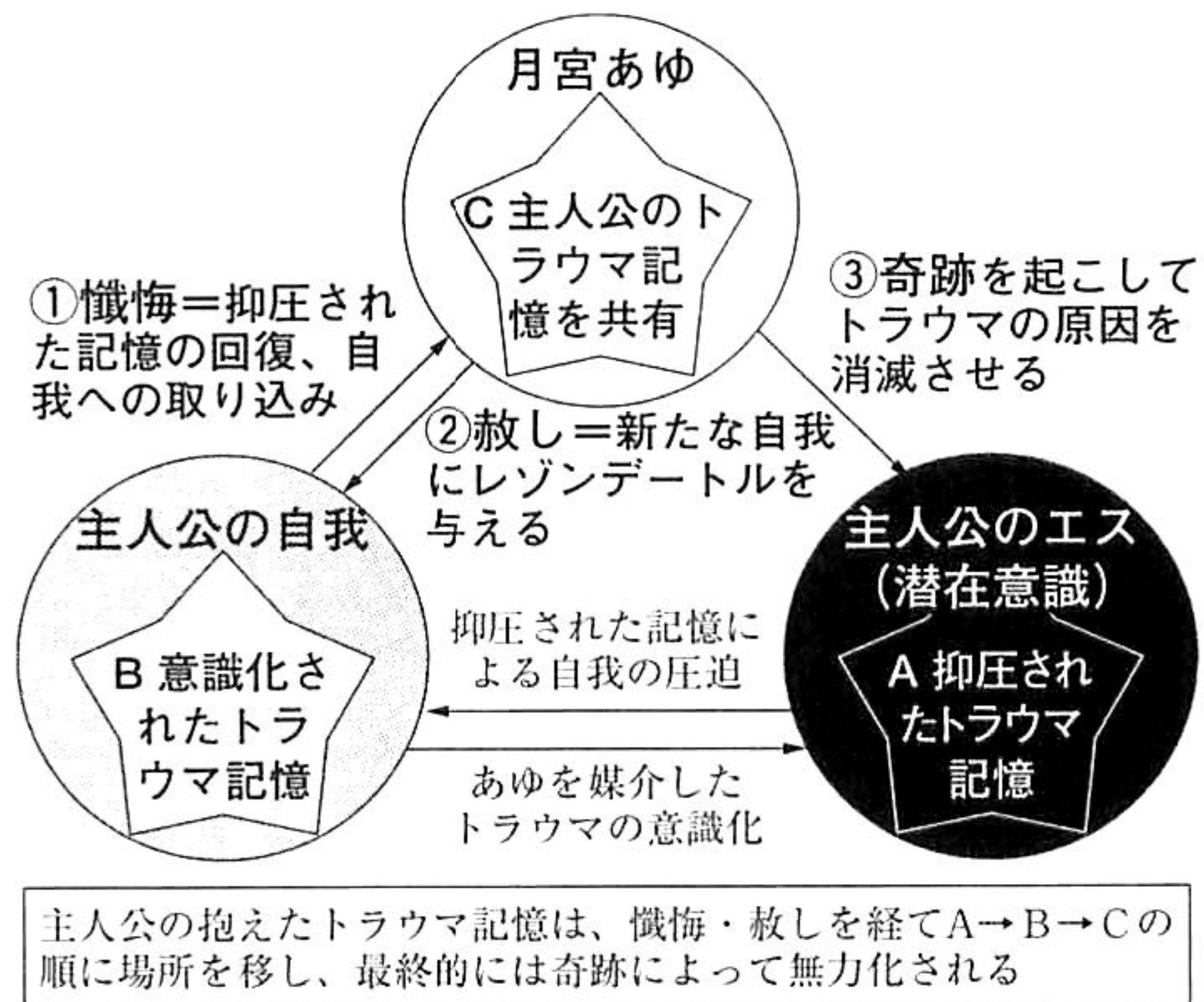
①トラウマ記憶を意識化して自我に組み込むと……

エス（潜在意識）

②エスの力が減少し、原因不明の苦痛が軽減されて自我が安定する

自我にとって苦痛となる記憶を抑圧して自我から排除すると、その苦痛は消えることなく続く。このような状態に陥った場合、抑圧された記憶を自我に取り入れることで苦痛が軽減され、癒される。

Ｋａｎｏｎのストーリー構造は、この「抑圧されたトラウマ記憶の回復による自己治癒」そのものとなっている。主人公は過去の喪失体験を忘却しており、物語の途中でその

図表16　Kanonの救済システム

Kanonの月宮あゆはある種の「少女救世主」として登場する

記憶を回復する。そして、自分は実は自分自身の苦しみから逃れるために周囲のすべての人たちを振り捨てて逃亡し、みんなを傷つけていたのだという耐え難い事実に衝撃を受ける。

しかし、彼の罪の告白は、月宮あゆという萌えキャラによって赦されるのだ。Kanonのメインヒロインである月宮あゆは、単なる人間の少女という存在を超えて、人間を救済する力を持った菩薩のごとき救世主的存在として描かれている。Kanonにおける主人公と月宮あゆの関係は、世間一般的な意味での恋愛を超えて、宗教的な関係にまで到達していく。恋愛の純度を極限まで高めていけば、キリスト教的な宗教関係に限りなく近づいていくという本書の主張を、具体的に表現している作品が「Kanon」なのだ。

†心理的葛藤を癒すシステムとしての「萌え」

ＯＮＥが「無価値感」「喪失感」からの回復を恋愛という信仰に求めた作品であるとすれば、Ｋａｎｏｎは「罪悪感」「トラウマ」からの回復を恋愛に求めた作品であろう。いずれも、神なき現代社会においては必要な機能であり、これらの機能を元来持っていた恋愛が大衆に普及して「恋愛しない者は人にあらず」というような状況が出現したことは、歴史的な必然とでもいうべきことであった。しかし、恋愛の商品化が進んだ結果、恋愛できない人間や恋愛によって癒されない人間も大量に生まれた。それでは、そのような恋愛によって救われない人間の心は、どこへ行けばよいのだろうか。

一つには、かつて癒しのシステムとして機能していた宗教の直接的な後継者ともいうべき存在である「新宗教」という道があった。しかしこの道は、地下鉄サリン事件によって事実上閉ざされた。そして、オタクの萌え化を決定づけたアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」の大ブームは、地下鉄サリン事件の直後に起きた。そう、恋愛（生身の女性）にも救われず、新宗教（生身の救世主）にも癒されないのであれば、残る道はおのずと見出される。それがつまり「脳内恋愛」＝「萌え」だったのだ。

「萌え」が恋愛や宗教よりも心理的葛藤を癒し軽減するシステムとして優れている点とし

て、「崇拝する対象が現実の人間ではない」という特性があげられる。現実の人間は、崇拝者が思い描く理想的な人物として行動するとは限らない。なぜなら彼は神ならぬ人間の身であるからだ。ゆえに、現実世界におけるカリスマは「死」によってカリスマとしての伝説を完成させることになりやすい。もっともポピュラーな例としては、十字架上で刑死したイエス・キリストがあげられるだろう。太宰治は「駈込み訴え」において、ユダがイエスをローマ側へ売り渡した理由を、ユダがイエスに抱く独占欲というべき過剰な愛情であり、またイエスの伝説を永遠不滅のものにするためだったという説を提示している。

私はあの人を愛している。あの人が死ねば、私も一緒に死ぬのだ。あの人は、誰のものでもない。私のものだ。あの人を他人に手渡すくらいなら、手渡すまえに、私はあの人を殺してあげる。父を捨て、母を捨て、生れた土地を捨てて、私はきょう迄、あの人について歩いて来たのだ。私は天国を信じない。神も信じない。あの人の復活も信じない。（中略）あの人は嘘つきだ。言うこと言うこと、一から十まで出鱈目（でたらめ）だ。私はてんで信じていない。けれども私は、あの人の美しさだけは信じている、あんな美しい人はこの世に無い。私はあの人の美しさを、純粋に愛している。それだけだ。（中略）そうして、出来ればあの人に説教などを止してもらい、私とたった二人きり

で一生永く生きていてもらいたいのだ。あああ、そうなったら！　私はどんなに仕合せだろう。私は今の、此の、現世の喜びだけを信じる。次の世の審判など、私は少しも怖れていない。あの人は、私の此の無報酬の、純粋の愛情を、どうして受け取って下さらぬのか。ああ、あの人を殺して下さい。旦那さま。私はあの人の居所を知って居ります。御案内申し上げます。

（太宰治『駈込み訴え』新潮文庫）

†カリスマ崇拝の行く末

太宰の解釈によれば、ユダはカリスマとしてのイエスを崇拝するあまり、イエスを生身の人間から精神的な存在（つまり神）へ昇華させようとしたのだ。このような「カリスマの死による伝説の完成」というパターンは、近年ではロックミュージシャンの世界で多く見られる。たとえば日本では尾崎豊などがそうだし、海外ではジョン・レノンが有名だ。ジョン・レノンを暗殺したマーク・チャップマンもジョンの狂信的なファンだった。著名なロックミュージシャンに早死に・自殺が多い原因を、僕はミュージシャン自身および彼のファンが抱く「カリスマ願望」にあるとみている。ミュージシャンは、カリスマのイメージを保ったまま死ぬことによって、自分自身を単なる人間から伝説的存在へと昇華することが可能となるのだ。逆に言えば、死ぬべき絶頂期に死ねずに生き延びると、そのミュ

ージシャンのカリスマは凋落する。たとえば、二十九歳で交通事故死したマーク・ボランはグラムロックのカリスマとなったが、生き延び続けたデビッド・ボウイはファンからグラムロックを裏切った卑怯な人間という批判を受けることになった。

時代を少しさかのぼれば、政治の世界にこのようなタイプのカリスマが多くみられた。チェ・ゲバラは「赤いキリスト」と呼ばれたし、ガンジーも暗殺されることによって伝説を完成させた政治家といえる。その意味ではケネディも暗殺されたことで神格化されたと言ってもいいだろう。なお、カリスマを生み出すフィールドが六〇年代に政治からロックに移った理由についてはもはや説明するまでもないだろう。

しかし、現実の人間をカリスマとして崇拝した場合、最悪の結果を招くこともある。人間は過ちを犯す存在であり、全知全能ではありえないのだ。不完全な存在である人間を完全な存在であると規定して神聖化した場合、失敗を修正することができなくなる。古くは古代帝政ローマでのカリギュラやネロをはじめとする暴君皇帝の治世、最近ではナチス時代のドイツを参照すればわかるように、カリスマの暴走に対して歯止めが利かなくなる危険があるのだ。ゆえに、民主主義国家のシステムは選挙制度の導入や大統領の任期に制限を加えるといったルールを発明し、カリスマの暴走にストッパーを設けたわけである（しかし、それは同時に政治機能と心理的な癒し・救済の機能との分業をも意味したわけだ）。

†バイブルとして機能するＫａｎｏｎ

ややや話が逸れたが、萌えキャラは空想上の存在であるから、生身のカリスマよりもはるかに安全なのである。しかも萌えキャラは三次元世界に存在しないのだから、完全な存在となることが可能だ。良質の萌えキャラはより純度の高い癒し・救済を与えてくれるわけだ。Ｋａｎｏｎは多くのオタク層からの絶大な支持を得たが、それはＫａｎｏｎという物語そのものが現代のオタクたちにとって他の何よりも有効な「救いの物語」「癒しの物語」であったことを意味する。実際、Ｋａｎｏｎはアダルトゲームという体裁をとってはいるが、セックスシーンはほとんど申し訳程度に添えられているだけで、後からリリースされた（セックスシーンを削った）一般向けバージョンのほうがはるかに物語としての完成度が高い。

かくして、月宮あゆは萌えオタクにとってのカリスマとなった。次に起きたことは、グッズの大量展開であった。あゆをはじめとするＫａｎｏｎに登場する萌えキャラのフィギュアやポスター、アニメ、小説などのキャラクターグッズおよびメディアミックス商品が大量に売れたわけだが、Ｋａｎｏｎのファン、とりわけ月宮あゆファンはそれらのグッズをなぜ大量に購入したのだろうか？

そう、「月宮あゆ」という架空の存在を、より自分の側に引き寄せるため、「月宮あゆ」という空想の存在に強いリアリティを持たせるために、グッズを収集したのである。「月宮あゆ」は現実には存在しない空想上のキャラクターだ。だが、グッズという具象化されたアイテムをより多く集めることによって、いつかは月宮あゆが現実に具現するのではないかという宗教的情熱――それこそが萌えオタクのコレクション意欲の源泉なのではないかと僕は考えている。

つまり、「Ｋａｎｏｎ」というシナリオは聖書や仏典として機能しており、フィギュアは仏像であり、ポスターは宗教画なのだ。

このような構造（イコンを自らのもとに引き寄せるためのアイテム収集）は、たとえばアイドル業界などでもまったく同じなのだが、萌えの世界では（声優萌えなどもあるが、ここでは二次元キャラクターに対する萌えに話を限定している）対象を仮想の二次元のキャラクターに設定することによって、より純度の高い癒しと救いを得ることを可能としているわけだ。ただし、仮想のキャラクターにあたかも現実に存在するかのようなリアリティを与えるためには、大量のグッズが必要であり、大量の物語――同人誌やファン・フィクション小説など――が必要となるわけだ。原理的に言えば、「０」という存在にどれだけアイテムと物語をプラスしてもやはり「０」であるから、僕のような萌える男は生きる限りアイテム

と物語を無限に収集し続けなければならないのだ。

†恋愛が過去の苦悩と葛藤を癒す

ところで、Ｋａｎｏｎは根深い「罪悪感」がテーマとなっているが、ＯＮＥと同様、Ｋａｎｏｎにおける恋愛もまた主人公側と萌えキャラクター側の相補的な関係として描かれている。つまり、主人公が封印した記憶に苦しめられ続けるのと同様に、萌えキャラ側にも苦悩と葛藤がある。過去に自らが犯した罪のために自分の記憶を改ざんし、終わりのない孤独に陥っている川澄舞や、記憶をすべて喪失してしまった沢渡真琴。そして月宮あゆ自身もある現実から逃避するために、自らの記憶に対して重大な改ざんを行っている。Ｋａｎｏｎに登場するキャラクターの多くは、過去の辛い体験を忘却して自分に都合のよい自我を構築し、その結果、終わりのない苦しみと悲しみに陥っているのだ。そして、彼女たちは恋愛によって封印されていた記憶を取り戻し、救われていくのである。

なぜ恋愛が封印されていた記憶を回復する機能を果たすのか？　それは、恋愛対象となる相手が、その過去の汚れた記憶を、彼（彼女）が過去に犯した罪や苦しみを、すべて受容して引き受けてくれるからである。

ひるがえって、現実の恋愛は、そのような機能を果たしてくれるのだろうか？　ある種

の人間――異性にとって魅力的な人間――は、そのような恋愛の優れた機能を享受できるのかもしれない。しかし、ある種の人間――異性にとって魅力のない人間――は、絶対に恋愛によって癒されることがない、というのが僕の考えである。

実際には三次元世界で恋愛によって癒され救われている人間もいるはずである。一〇〇パーセント完全な恋愛は現実には存在しないのだが、八〇パーセントぐらいの恋愛ならあるはずなのだ。それなのに、なぜ異性に魅力のない人間だけが恋愛による救済を得られずに生涯苦しみながら生きなければならないのだろうか？

かつては誰もが「人間不平等」という真実を知っていたために恋愛を諦められたのだが、現代では建前上、すべての人間が平等であるはずだということになっている。ゆえに、三次元での恋愛にまったく癒されない人間も、恋愛による癒しを求めざるをえない。そこで「脳内恋愛」＝「萌え」へのニーズが飛躍的に高まったわけである。したがって、「萌え」へのニーズは今後増えることはあっても減ることはないだろう。

また、実際ゲームをプレイしてもらえばわかると思うのだが、Ｋａｎｏｎに登場する主人公の罪悪感の根底には「自分には愛される価値がない」という絶望感がある。実はＯＮＥの主人公にも多少そのような傾向があるのだが、Ｋａｎｏｎの主人公は「自分は愛される資格がない」というより深い縛りを自らに与えている。

臨床心理学的には、人間が自己の無価値感に悩むパーソナリティを持つ原因にはいくつかあるが、まず母子関係を中心とした家族関係が最初にして最大の原因となる。これは幼児期の体験なので、生涯にわたってその人の自我を規定する。次に、何らかの過失体験によって罪悪感を自らに植え付けるというパターンもあり、これも幼児期に体験すると一生涯にわたって影響を及ぼす。さらに、思春期に異性に愛されないという経験を続けると、やはり大きなダメージになる。同性に好かれない、苛めを受けるといった体験もまた原因となる。僕の場合はこれらすべての条件が該当するのだが、一人の恋人の登場によってこれらすべての原因を除去することが可能なのだろうか？

実はKanonの世界では、これらすべての原因に対応する癒しキャラが登場しているのである。母親キャラとして主人公を受容してくれる水瀬秋子は、母子関係の不具合によるトラウマを癒してくれる。親友キャラの北川潤は、同性に好かれな

図表17　Kanonの人間関係

Kanonの世界は母親的存在や同性の親友も登場し、あらゆる心の傷を補完する。

かった・苛められたというトラウマを癒してくれる。そして過去の過失体験および異性に愛されないというトラウマは萌えキャラクターが癒してくれることになるので、Ｋａｎｏｎの世界は恋愛だけでは完全には補完できない性質の心の傷をも癒す、非常に完成度の高いシステムになっているわけだ。

ここで登場した「母子関係の不具合」「家族関係の不具合」というキーワードは後に登場することになるので、記憶していてほしい。「萌え」にとって、実は「家族」という概念は「恋愛」と同等、あるいはそれ以上に重要な意味を持つものなのである。それはまた、萌えが個人の内的な世界を救済するのみならず、家族という社会単位においての救済をも可能とするシステムであることを意味している。

†ルサンチマンの昇華――精神の鬼畜化を回避する

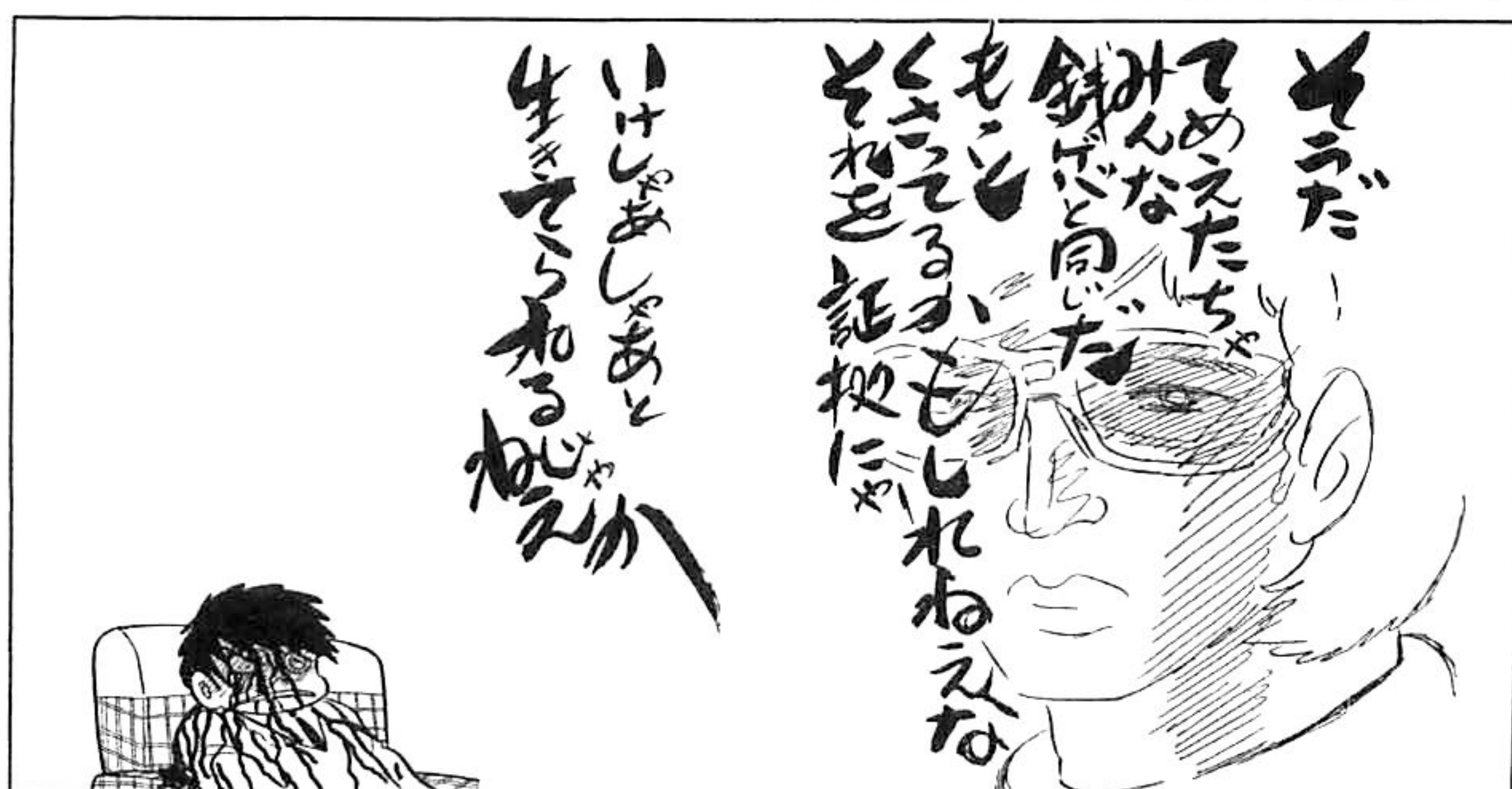
萌えの果たすもう一つの大きな心理的機能としては、「ルサンチマンの昇華」があげられる。ルサンチマンとは恨みや憎しみといったマイナスの感情が精神に溜まって鬱屈した状況を指す。ニーチェはこのルサンチマンを、弱者による強者への妬みであり、愛や同情といった奴隷道徳はルサンチマンから生み出されたものであるとした。八〇年代以後の日本では、ルサンチマンという概念のニーチェ的解釈が標準化とは言わないまでも広範に分

布し、「弱者切り捨て」「愛や同情といった精神運動の軽視・蔑視」という風潮が強まったように思われる。弱者が何を言っても「負け犬のルサンチマンにすぎない」というふうに切って捨てられるようになったのだ。

確かに、鬱屈して濃縮されたルサンチマンがひとたび外部に噴出すれば、大惨事を引き起こす可能性がある。ヨーロッパにおける革命運動は、貴族階級・支配階級に対する市民階級のルサンチマンが爆発した結果であるし、マルクス主義革命もまた資本家階級に対する労働者階級のルサンチマンの発露であろう。

しかし、本書のこの章で取り上げるルサンチマンは、あくまでも個人の内面に根ざした個人レベルでのルサンチマンである。七〇年代以後、ルサンチマンは社会レベルの問題から個人レベルの問題に変質していったのだ。

岸田秀によると、ルサンチマンとは自我と外界との葛藤から発生する不満・抑圧である。つまり人間の自我はもともとは自我と外界の区別がない全知全能状態なのだが、成長とともに自我と外界の区別がつくようになると、自我の全能感が外界によって阻害されることとなる。安保闘争時代の若者は、このルサンチマンを解消する方法論を、革命という共同幻想に求めていたわけだ。

ところがこの共同幻想が崩れ去ったため、ルサンチマンは個人的に解消しなければなら

©ジョージ秋山『銭ゲバ4』(リイド社)より、ラストシーン。金によってルサンチマンを克服しようとした蒲郡風太郎は、自分は結局、愛を得られないことを悟って自殺する。

ないパーソナルな問題になっていったわけだ。本書で何度も繰り返したとおり、個人的なルサンチマンの昇華方法としてもっとも有効だったものが「恋愛」というシステムだったわけである。もちろん他にも「立身出世する」「有名になる」「金持ちになる」など、いくつかの方法が存在する。たとえば、ジョージ秋山の漫画『銭ゲバ』は、立身出世によってルサンチマンを解消しようとする主人公を描いた作品だった。だが、資本主義批判思想からマルクス主義思想が脱落していった結果、「金では人は癒されない」「愛だけが人を救う」という恋愛至上主義が普遍化し、恋愛の重要性が高まっていくことになったのである。『銭ゲバ』の主

人公・蒲郡風太郎（がまごおりふうたろう）もまた、権力の座を手にするものの、自分が決して「幸福な家庭」すなわち「愛」を手に入れられないことに絶望して自殺してしまった。

†内向きに出ればひきこもり、外に出ればテロリストにも

しかし、恋愛もまた、「恋愛資本主義」という巨大な産業システムに進化することにより、恋愛強者・恋愛弱者の二極化を引き起こすこととなった。その結果、ルサンチマンを昇華する方法をどこにも見出せない人間が増加することになったのだ。ルサンチマンを昇華するシステムを持てない人間はどうなってしまうのか？

まず、ルサンチマンが自分自身の自我に向かっていくというルートがある。つまり、鬱・悲しみ・ひきこもり・自殺という自滅ルートだ。もう一つのルートは、ルサンチマンを外部に向けるルートである。このルートの場合、かつては『カムイ伝』における農民一揆（次ページ図版参照）や学生運動のような「集団によるルサンチマンの昇華」という方法が存在したが、現在では映画『ランボー』のランボーや『タクシードライバー』のトラヴィスのように、個人としてテロリスト化するしかない。いずれにしても、ルサンチマンを抑えきれなくなった人間は、社会の内部で破滅していくことになる。

ヴィンセント・ギャロの映画『バッファロー’66』は、ルサンチマンを処理する能力のな

集団化されたルサンチマン　©白土三平『カムイ伝14』（小学館文庫）より、クライマックスの農民一揆。「押さえつけられ堪えに堪えてきたエネルギーがここに爆発した」と解説される。

い主人公・ビリーの「人生のルート分岐」をわかりやすく図式化して描いた作品である。ビリーは騙されて刑務所に収監された人生の負け組で、仕事もなければ恋人もおらず、両親との関係も悪いわけではないが微妙な状態。そこで鬱屈したビリーのルサンチマンは、地元の有名人への逆恨み的なストーキング行為に向かう。有名人を射殺して自分も自殺しようというのだ。これはルサンチマンを外部へ発散してしまおうというルートである。

　僕はこの「ルサンチマンを外部世界へ向け、個人的な暴力に転化して暴れる」というルートを「鬼畜ルート」と呼んでいる。鬱屈したルサンチマンは、

人間を鬼畜化するのだ。『タクシードライバー』のトラヴィスが理由なきテロリストと化して暴れる原因も、もともとは孤独なニューヨーク生活で唯一の救いになるはずの「恋愛」をトラヴィスが行えなかったからである。

図表18　『バッファロー'66』におけるビリーの人生のルート分岐

萌えルート
恋愛による癒し
彼女
主人公誕生
両親に愛されないトラウマ
恋愛できないトラウマ
社会に適応できないトラウマ
鬱屈したルサンチマン
ルサンチマンが許容限度を超え人生の分岐点に到達する
ルサンチマンの暴発→死
鬼畜ルート
トラウマの積み重ねがルサンチマンを増大させていく

しかし、ビリーにはもう一つの選択肢がある。それが、恋人を作って二人で慎ましく暮らすというルートだ。ビリーは鬼畜ルートを選んで自殺するという自らの未来を一瞬空想するが、道を引き返して恋人とのルートを選択する（図表18参照）。

つまりビリーは「タクシードライバーになれなかった男」なのだが、彼は自らの意思で鬼畜化を回避することに成功したともいえるのだ。

†鬼畜にもなれず、恋愛もできない者がたどり着くところ

ただし、『バッファロー'66』を映画館で観

ていた僕は、「ギャロは彼女ができて救われたのかもしれないが、僕は救われない」とさらに鬱になったことを明記しておきたい。鬼畜化も嫌だが恋愛もできない、そんな人間はいったいどうすればいいのか。緩慢な自殺へと向かうしかないのか。そういう人々（僕を含む）が見出したシステムこそが、「萌え」つまり「脳内恋愛」によってルサンチマンを愛情へと昇華するという行動だったわけだ。

二〇〇四年から二〇〇五年にかけて『ビッグコミックスピリッツ』で連載された花沢健吾の漫画『ルサンチマン』は、文字通り、この「ルサンチマンを溜め込んだ人間が、萌えによって救われる」という萌えシステムの実際を描いた作品だ。この漫画には女性に相手にされないブ男しか登場しない。特に、脇役の越後は、

「現実を直視しろ。俺たちにはもう仮想現実しかないんだ」

「この（仮想）世界なら、俺たちでも勝利者になれるのだ」

と断言する萌え至上主義者で、「アンリアル」というコンピューターによって作られた仮想世界の中で萌えキャラクター（コンピューターのプログラム人格である妹やメイドさんたち）と一緒に暮らしている。ただし、アンリアルに没頭するあまり、現実世界では仕事を失いニートになっている。

越後は内面世界では萌えキャラによって救済されているのだが、社会的には歳を重ねて

いるにもかかわらず失業中で、さらに誰にも愛されないという絶望的な状況に陥った敗者である。もし越後がアンリアルの萌えキャラを手に入れることもできずに生き続ければ、越後は鬱に陥って緩慢なもしくは直接的な自殺に走るか、あるいは自分を解雇した会社の上司に復讐を果たすという鬼畜ルートを辿ったかもしれない。しかし越後は自らの仮想世界と萌えキャラを救うために自分の命を犠牲にして死んでいった。現実世界では「ひきこもりのニートが孤独な衰弱死を遂げた」という状況にすぎない越後の死だったが、越後は萌えという信仰に自らを捧げることで最後に救われたのだ。

個人の内面にとどまるルサンチマン　©花沢健吾『ルサンチマン(1)』(小学館・ビッグコミックス)に登場する、誰にも愛されない人間・越後。越後は「アンリアル」というバーチャル世界にひきこもることでルサンチマンを愛情に昇華する。

宗教から政治思想、政治思想から家族、そして恋愛、萌え……と、個人の精神の癒しをどこに求めるかという問題に対する解決の場は、時を経るごとに社会集団から個人の内面へと移行しつつある。宗教や政治は巨大な集団――複数の人間による集団内部における救済を目指した。家族は小さな集団――数名の人間による家族集団におけ

る救済を。恋愛は一対一の関係におけるパーソナルな救済を——そして、萌えは、ついに個人内面の空想力による文字通りの個人的救済を目指すのである。

†個人の暴力性を描く系譜

人間の鬼畜化の問題は、オタク世界のみならずさまざまな世界で語られてきた重大な問題である。同じ「鬼畜化」の問題にも、集団暴力の問題と個人的な暴力の問題という二つのレベルがあるが、オタクの世界では個人的な暴力の問題のほうがより大きな形で取り上げられてきた。オタクは基本的に巨大な集団を形成してひとつの共同幻想を信仰するという行動をとりにくい。あくまでも個人の内面に価値を置く文化だからだ。

ゆえにオタク文化から生まれてきた萌えの文化もまた、「個人の鬼畜化」という問題にこだわってきた。特に九〇年代半ば、もともとは兵器を用いた戦争という集団の暴力をテーマとして扱っていたはずのアニメ『新世紀エヴァンゲリオン』が、最終的には愛されないルサンチマンから生ずる個人の暴力を取り上げたために、この問題はさまざまな作品に影を落とすことになった。

エヴァの主人公の碇シンジは、人類の運命を賭けて争う二つの政治勢力の片方にパイロットとして所属し、最終的には人類の命運をその手に握る力を得るのだが、シンジはその

ような権力を放棄してひたすら同居人の少女・惣流アスカラングレーに愛を懇願する。アスカに拒絶されたシンジはアスカの首を絞める。ついにはシンジの個人的ルサンチマンがSF的ガジェットの力によって全世界規模に増幅され、人類は滅亡する。つまりシンジは人類の未来という集団的な共同幻想に価値を見出せず、恋愛というパーソナルな対幻想にルサンチマンの昇華を求め、挫折した。それゆえにルサンチマンをまず恋愛対象のアスカという少女に向け、最終的には「恋愛＝世界のすべて」という価値体系に基づいて人類を滅亡させてしまう。

ちなみに、エヴァが描いた「恋愛こそが世界のすべて」という価値体系は、オタク界において「セカイ系」という一つのジャンルを築き上げることとなる。

それはさておき、エヴァのすぐ後を受けて登場したLeafの伝奇系PCゲーム「痕（きずあと）」（一九九六年）の主人公は、自分が隠し持っている凶悪な暴力性についてずっと葛藤し続ける。これはエヴァ以前のPCゲームやアニメなどの伝奇・SF系オタク作品にはあまり見られなかった新しい潮流だった。

†「痕」の登場

エヴァ以前には荒俣宏の『帝都物語』や平井和正の『幻魔大戦』、大友克洋の『AKI

RA』のように、自らの暴力性と力に対してあまり葛藤のない主人公が登場する作品が主流だった（ただし『幻魔大戦』にはやや葛藤があり、途中から宗教物語に変質していった）。個人的なルサンチマンや欲望を昇華させるために暴力的な力を行使しようとする主人公と、それを阻止しようとする社会側の脇役との対立・葛藤こそが、伝奇・SF系作品のパターンだったのだ。しかし「痕」はエヴァにおける主人公の暴発を受けて、自らの力に恐怖し苦悩する主人公が描かれる。実はエヴァ以前にも自らの力に苦悩する主人公は多く登場しており、たとえば菊地秀行の『吸血鬼ハンター』シリーズや石ノ森章太郎の諸作品にみられる。しかし「痕」ではその「力」が非常にパーソナルなもの――「萌えキャラに対する暴力的な性欲」である点が新しかった。

「痕」には、いわゆる「ロリ絵」「ぷに絵」と呼ばれる種類に属するかわいらしいタッチで描かれた萌えキャラが複数登場する。内面に鬼畜の本性を抑圧している主人公は、彼女たちに萌えるごとに、自分が封印している鬼畜の本性を暴発させるのではないかという恐怖に駆られる。萌えキャラによって救われようとする信仰である「萌え」の裏側には、密かに現実世界に対するルサンチマンが流れているので（というより、このルサンチマンこそが萌えの原動力となっているのだ）、いつ何時萌えが裏返って鬼畜ルートに陥るかもしれないという根源的な不安がつきまとう。

萌え作品のはずが途中から鬼畜ルートに陥った「エヴァ」は、そのような「萌えが挫折した時に残されたルサンチマンの暴走としての鬼畜ルート」という不安をそのままフィルムに焼き付けたかのような作品となった。「痕」は、エヴァにその不安を現実として突きつけられた萌えオタクたちの陥った恐怖と葛藤をそのまま救い上げてシナリオ化したかのごとき作品であったために大ヒット作となったのだ。もちろん「痕」では萌えがルサンチマンに勝利し、萌えキャラも主人公もともに恋愛によって救われる。「痕」の主人公は鬼畜化のルートを自らの意思で押さえ込んで否定し、萌えルートを選び取るのである。

†鬼畜ルートとしての津山三十人殺し

ルサンチマンというと、何か特殊な人だけが背負う精神病理のような響きがあるが、ルサンチマンは自我と外界の対立・葛藤によって生じてくるものであるから、ルサンチマンを持たない人間は実はただの一人も存在しない。誰もが多かれ少なかれルサンチマンを溜めながら、それをなんとか昇華して社会生活を営んでいるわけである。もちろん、個人の環境や性質によってルサンチマンの質・量に差異はある。したがって、誰もがルサンチマンによって自殺したり他人を殺害したりするわけではない。

だが、時折、ルサンチマンを噴出させて現実の世界で鬼畜化してしまう人間も現れる。

たとえば横溝正史の小説『八つ墓村』の殺人鬼のモデルとなった津山三十人殺しの犯人・都井睦夫(といむつお)は、岡山県の農村で村民三十人を猟銃や日本刀を使って一挙に殺害し、自らも自決した日本犯罪史上に残る凶悪犯人である。

都井について研究した筑波昭の『津山三十人殺し――日本犯罪史上空前の惨劇』(新潮OH!文庫)によると、都井は裕福な農家に生まれるが病弱なおばあちゃん子で、趣味は少年小説を書いて子供に読ませることだったというから、彼は今でいうオタクだ。また、姉に異常になついていたがその姉が嫁いでいってしまったという喪失体験を経験している。

都井はもともとニートだったが、結核のために徴兵検査に落ちてからは村の女たちからも相手にされなくなった。以来、都井は村の中で居場所をなくし、そのルサンチマンを「村人の大量虐殺」という形で晴らそうとしたのだ。

都井は結核を発病する前、性的に奔放だった村の女性数人と半ば強引に性関係を結んでいた(が、恋愛関係を結ぶことはできなかった)。一種のプレイボーイ的な存在だったようだ。だが、その脅迫めいた手口による強引さで女性たちから嫌われた上に、結核の発症によって都井は女性たちからしっぺ返しを食らい村八分に近い境遇となる(このあたりは都井本人の主観によるものだが)。都井の遺書には、このような「自分を愛さない女たち」へのルサンチマンがせつせつと書き込まれている。

西川とめの奴に大きな恥辱を受けたのだった。病気の為心の弱りしところにかような恥辱を受け心にとりかえしのつかぬ痛手を受けたのであった。それは僕も悪かった。だから僕はあやまった。両手をついて涙をだして。けれどかやつは僕を憎んだ。事々に僕につらくあたった。僕のあらゆる事について事実のない事まで造り出してののしった。

僕はそれが為世間の笑われ者になった。

（中略）

僕は悲しんだ泣いた。幾日も幾日も、そうして悲しみのうちに芽生えて来たのはかやつ〔西川とめ〕に対する呪いであった。これ程迄にかくまでに、僕を苦しめにくむべき奴にさげすむかの女にどうせ治らぬ此の身なら、いっそ身をすてて思いしらせてやろう。

（筑波昭『津山三十人殺し』新潮OH！文庫）

こうして都井は、ルサンチマンを外部へ向けるという道、鬼畜ルートを選択した。

†宮沢賢治は生涯「萌え」を貫いた

実は、都井と非常によく似た境遇にいながら、生涯「萌え」を貫いた人間がいる。それは宮沢賢治だ。都井は一九一七年生まれで賢治は一八九六年だから、前後十九年の差しかなく、ほぼ同時代人といえる。賢治もまた裕福な商家に生まれた病弱な子供で、現実の女性とはまったく恋愛せず、妹に萌えながら童話を書き続けた。だが賢治は非常に激しい宗教家的な性格などが災いしたのか作家としての成功を収めることができず、結局はすべてに挫折した。さらに妹が病死したことで賢治は深いトラウマを植えつけられ、やがて後を追うように自らも三十代で病死した。

賢治は生涯童貞だったと伝えられているが、同時に大量の春画をコレクションしていたことでも知られる。つまり、おそらく賢治は性欲を春画によって発散していたわけで、かつ恋愛衝動のほうは童話を書くことや空想の世界にいる死んだ妹のイメージによって昇華していたと思われるのだ。つまり、賢治は自らのルサンチマンを、二次元世界での「萌え」(性欲処理に関しては「春画」)で昇華することによって、本質的には都井に近い体質の激情型タイプであったにもかかわらず鬼畜化することなく生涯を終えられたのではないか、と僕は考えている。

賢治は一部では聖人化・神格化されているが、それこそ「死んだカリスマの伝説化」作用であって、現実の賢治は挫折と苦渋に満ちた現実の人生におけるルサンチマンを童話の世界における「萌え」（および春画による性欲解消）によって抑え込んだ人であるという点において偉大だといえるのではないだろうか。
賢治の童話『よだかの星』には、そんな賢治の思想が非常にわかりやすい形で描かれている。醜い容姿に生まれついたために周囲から差別され続けるよだかは、復讐を考えるどころか、むしろ自らの「生きている限り、他者を傷つけなければならない」という原罪に怯え、そして、この現実世界から空想の世界への飛翔を果たそうとする。

（あゝ、かぶとむしや、たくさんの羽虫が、毎晩僕に殺される。そしてそのたゞ一つの僕がこんどは鷹に殺される。それがこんなにつらいのだ。あゝ、つらい、つらい。僕はもう虫をたべないで餓ゑて死なう。いやその前にもう鷹が僕を殺すだらう。いや、その前に、僕は遠くの遠くの空の向ふに行ってしまはう。）　（ちくま文庫版より）

このよだかの独白こそが「萌え」の本質なのだと僕は思う。
この世界に生きる限り人間はルサンチマンを再生産し続け、苦悩し続けなければならず、

復讐は新たなルサンチマンを生みだすだけにすぎない。ならば、この現実世界から空想の世界に飛翔し、その世界の内部にひきこもってしまえば、もう自分も傷つかなくて済むし、他人を傷つけることもないのではないか。

恋愛資本主義という無限に続く競争から降りる、ドロップアウトする……だが絶望はしない。この世界とは異なる世界にあくまでも希望と癒しを求め続ける。それが「萌え」という精神運動なのだ。

そこには勝者も敗者もない。誰もが等しく平等に救われるのである。

第四章 萌えの社会的機能

†恋愛の復権――脳内で蘇る「純愛主義」

第三章で述べた萌えの心理的機能について、ここで一度要約してみよう。

恋愛が宗教に取って代わった現代では、恋愛至上主義ともいうべき価値観が個人のレゾンデートルとして規定されている。特に政治の季節が終わった八〇年代以後はその風潮が強くなった。その結果、「愛されない」「恋愛できない」という閉塞状況に陥る人も当然現れたわけで、こういう人々（たとえば僕）は自我の存在基盤を確立することができず、このルサンチマンが自分自身に向かった場合には鬱・ひきこもり・緩慢な自殺・直接的な自殺といった自己破壊に、外部にルサンチマンが向かった場合には殺人や暴力といった他者破壊……鬼畜ルートに陥ることになったのだ。

本来は、恋愛とは無関係なトラウマ体験もまた恋愛によって癒されるはずだというのが恋愛至上主義という思想なので、たとえば幼児期に両親との関係などで何らかのトラウマを背負った場合も、そのトラウマを恋愛によって解消できるはずだということになる。このような思想を教わって成長した場合、いざ恋愛できないとなるとトラウマをまったく克服できなくなる。その結果、彼はやはり自己破壊に向かうか、他者破壊に向かうか、いずれにしても自我の安定を得ることが困難になってしまう。

そして、このいずれの破壊の道も選択したくないと欲する人々が見出した第三の道が、恋愛を脳内で行うという方法論——つまり「萌え」なのである。ここまでが前章の要約である。

さらに、萌え——脳内恋愛には社会的機能もある。

まず、恋愛の価値を再生し復権させて、ふたたび社会的に機能させるという効能がある。萌えは、脳内で生き延びた（狭義の意味での）恋愛至上主義＝純愛主義の末裔なのだ。八〇年代以後、現実社会における恋愛は商品化され、価値を相対化され、機能を分散させられた。かつて存在した「恋愛によって人間が救われる」という信仰、すなわち純愛主義は衰退し、恋愛は「セックス」や「消費活動」「ファッション」などの機能ごとに分割され、本来の意味での恋愛（純愛）はほとんど滅び去った。もちろん、もともと純愛などは現実には存在しない、とする言い方も正しい。だが、「いつか純愛を実現できる」と信じて恋愛する過程にこそ、恋愛が人を癒す力があったわけである。「純愛は存在しない」と結論づけられてしまった現代では、恋愛に救われる人が減っていくのは当然といえる。

七〇年代的な「純愛」は現実世界では八〇年代以後に滅び去り、援助交際やヤラはたに代表されるような恋愛の各機能を分散した相対的な関係性へと還元されてしまった。だが、純愛という概念はオタク界に「萌え」として生き残ったのだ。

†「電車男」の逆説性

ここ一、二年、メディアは「純愛ブーム」に回帰している。バブル崩壊から十年を経て、ようやくメディアは「大量消費としての恋愛」「ファッションとしての恋愛」にすでに商品価値がなくなっていることに気づき、次は純愛を商品化しようとしたのだ。ところが、その結果何が起きたかというと、「韓流ドラマブーム」のような海外商品の輸入、そして「電車男」に代表されるオタク文化の逆輸入であった。

原作の『電車男』(新潮社)は、キャリア系の女性がオタク男と純愛関係に落ちるという構造の物語だが、ここではオタク男が「恋愛経験ゼロ、童貞、純真な心の持ち主」という設定のキャラクターとして描かれる。彼はオタクという「一段階低いレベルの人間」にすぎないが、キャリア女性との恋愛をすることによって「立派な人間」にレベルアップしてめでたしめでたし、というのが原作「電車男」の世界観だ(図表19の左側の図参照)。

このように「電車男」は一見、恋愛資本主義的な価値観がオタクの価値観に勝利するという筋立てに見えるのだが、結局のところ、「現代社会で純愛を実行できる資格を持つ男は、もはやオタクしかいない」という結論を導き出すことになる。つまり逆説的にオタクの純愛志向を喧伝しているという結果になっている(図表19の右側の図参照)。

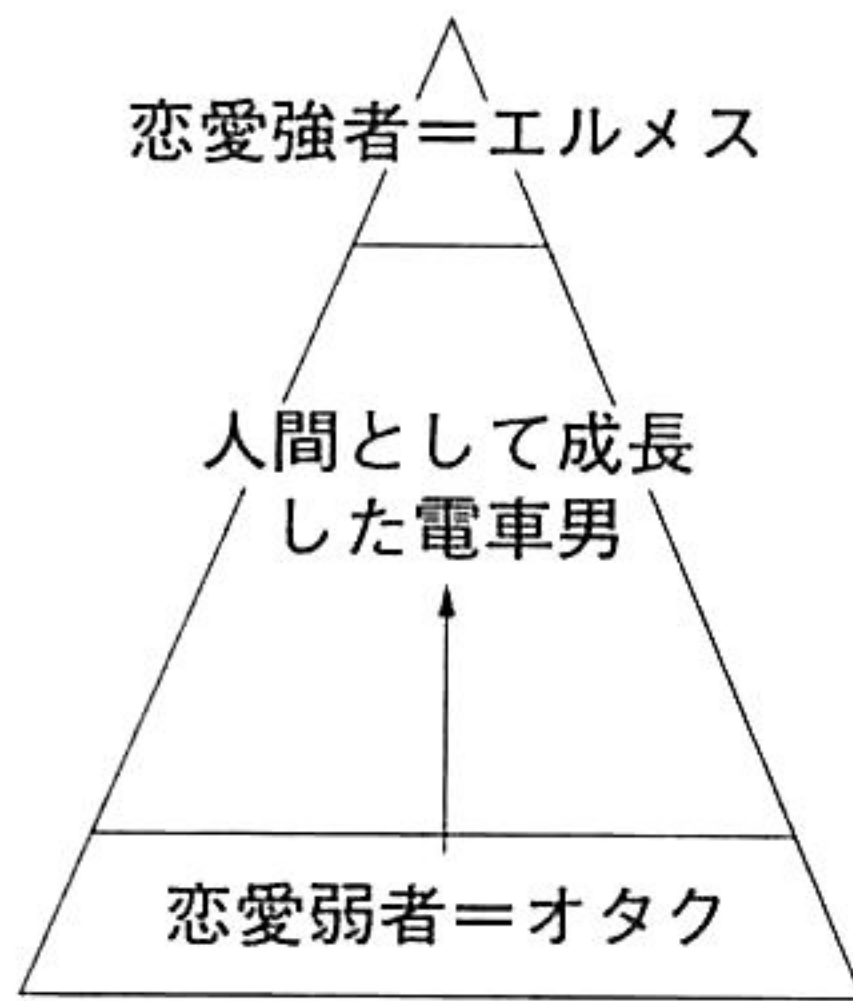
図表19 「電車男」の世界観

物語の表層的な構造

恋愛資本主義のピラミッド

恋愛強者＝エルメス

人間として成長した電車男

恋愛弱者＝オタク

エルメスの導きによって、電車男は恋愛弱者であるオタクから、よりレベルの高い「普通の人間」へと引き上げられる

物語が現実社会に対して与える効果

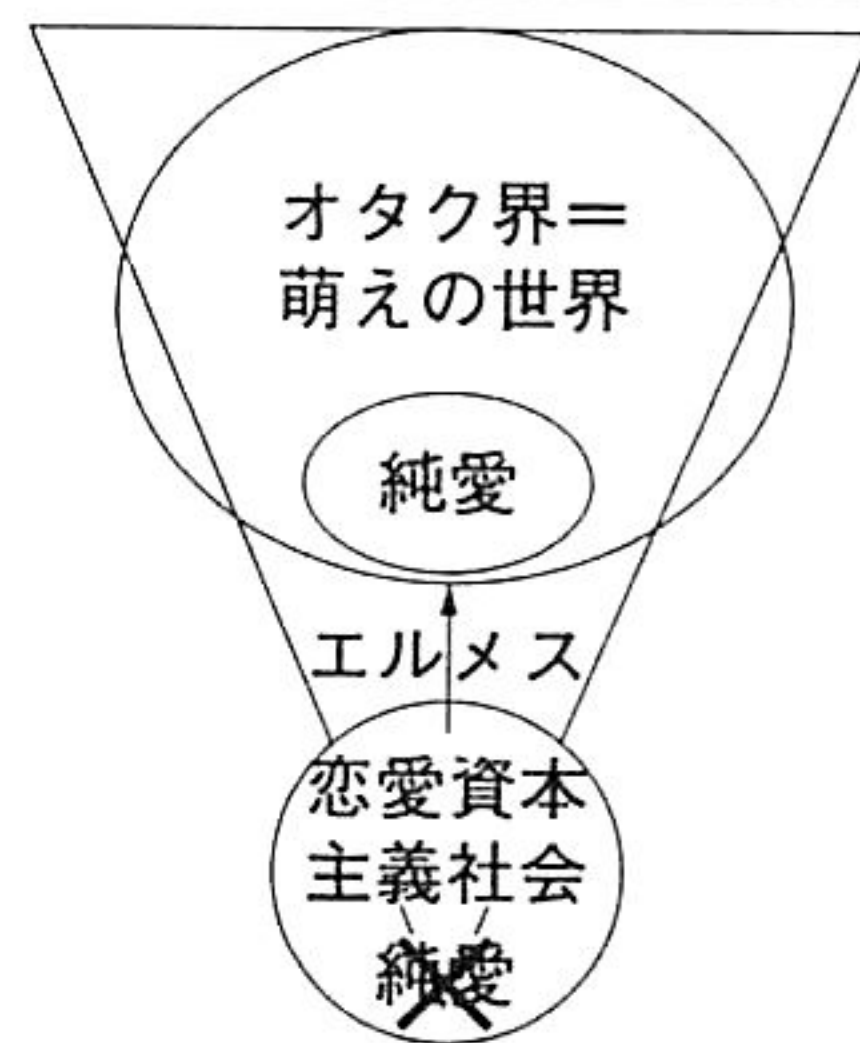
ピラミッドの逆転現象

オタク界＝萌えの世界

純愛

エルメス

恋愛資本主義社会

純愛

実は、純愛が可能な人間はオタクしかいないという現状が明らかになり、恋愛のピラミッドにおける価値基準が逆転する

一見、オタクを恋愛に取り込む構造に見えるが、気がつけばオタクが恋愛を再生させる主人公となっている。

安野モヨコの漫画『監督不行届』も、オタクの夫・庵野秀明の生態を面白おかしく描いた漫画で、「電車男」同様にオタクをペット扱い・珍獣扱いしている体裁ではあるが、気がつけば妻の安野モヨコのほうが夫のオタク世界に取り込まれているという二重構造になっている。

つまり、二〇〇四年から二〇〇五年にかけて、恋愛とオタクは分かちがたく融合しはじめているのである。それはなぜかといえば、オタクが恋愛バブルに背を向け続け、「萌え」という文化によって純愛主義を守り続けていたからなのである。

人間社会は、何らかの「理想」を持っていなければニヒリズムに陥ってしまい、機能しなくなる。恋愛をセックスとその他も

ろもろの機能によって分割して消費する相対主義に耐えられる人間は、実はごく一部の限られた層にすぎず、大多数の人間は、どこかに「理想」があり「幸せのかたち」があると信じなければ自我を安定させることができない。ゆえに、「萌え」という理想をかたくなに守ってきたオタクが現実社会においても恋愛を復興させる役割を与えられることになったのは、時代の必然的な流れといわなければならないだろう。

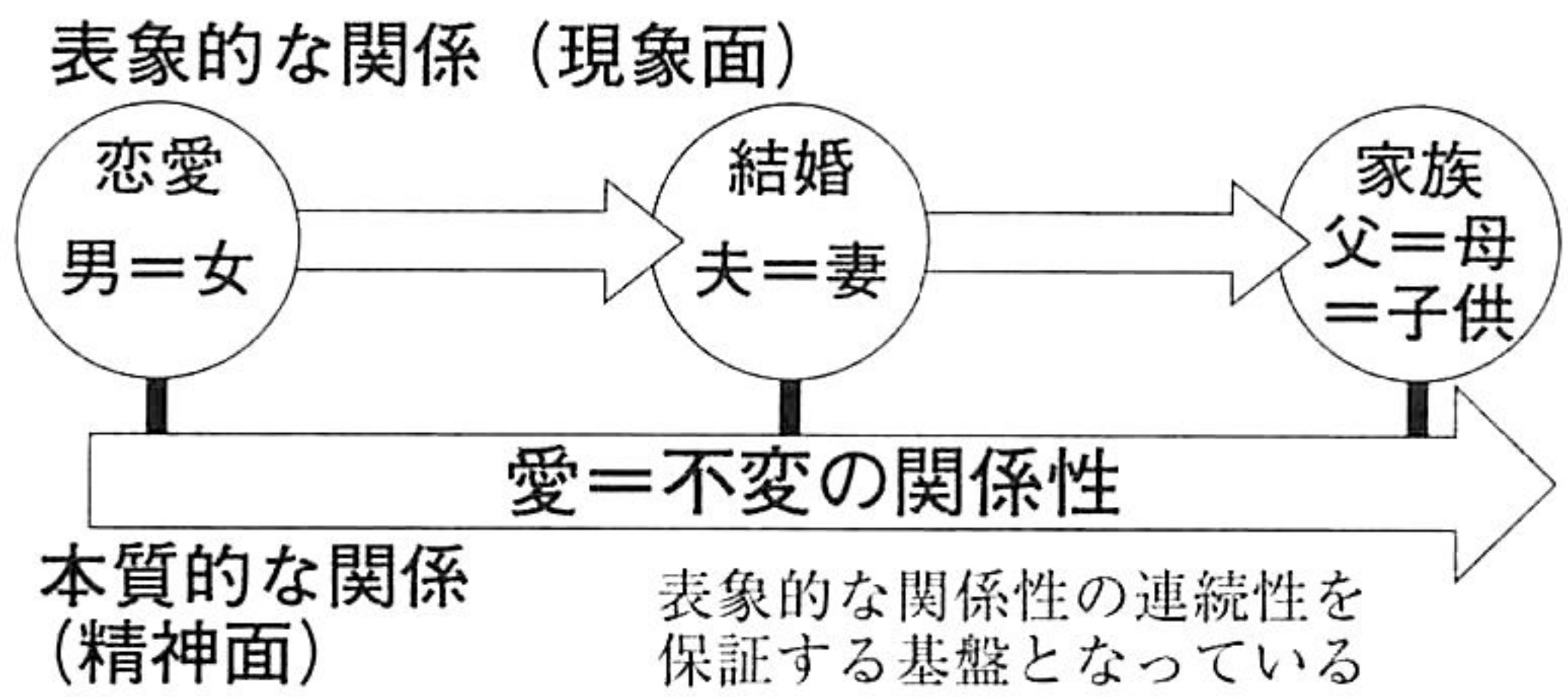
ただし、「萌え」を突き詰めていくと、現実の恋愛に興味がなくなってしまう、現実の恋愛に価値を見出せなくなっていく、というアポリアがある。だから、萌えるオタク男を現実における恋愛の復興に活用しようという動きが成功するかどうかは、まだ何ともわからない。この問題については後の章で考察する。

†家族の復権――恋愛と家族をふたたび融合させるための思考実験の数々

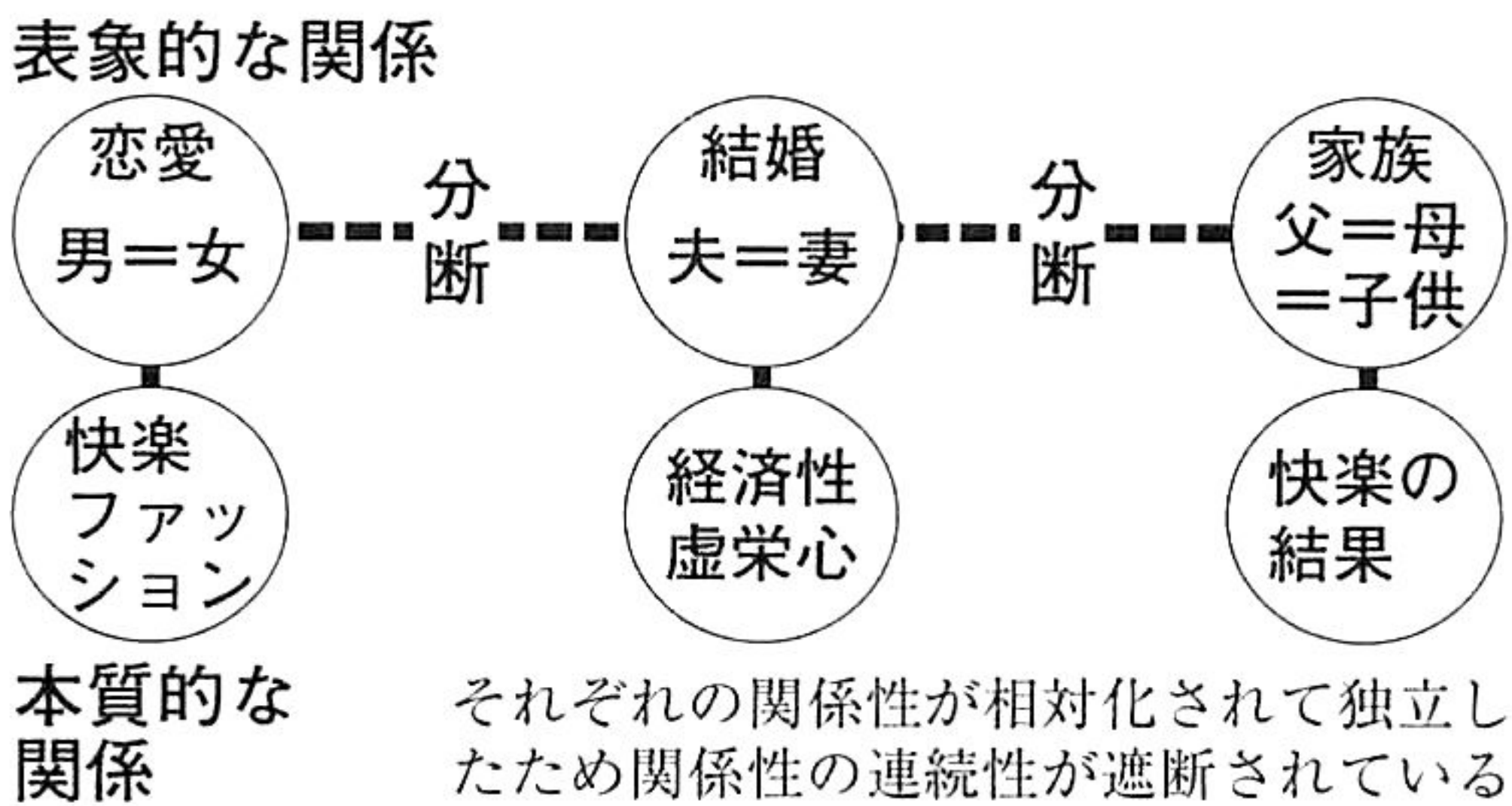
ところで恋愛至上主義の価値観では、恋愛と結婚そして家族とが一直線上に並んでいる。男と女は「恋愛」によって最初の関係性を結び、そのまま結婚して「夫」と「妻」という夫婦関係に移行する。もちろん結婚した夫婦の関係を保証するものはお互いへの愛情のみであり、この愛情は恋愛感情の延長である、ということになっている。さらに、この愛情の結晶として子供を作り育てていく――すなわち恋愛によって「夫婦」さらに「家族」が

形成されるわけだ（図表20参照）。
　ところが、恋愛の商品化が進むと各機能それぞれが独立した商品として自立するようになり、恋愛の完全性・連続性は損なわれることとなった（図表21）。たとえば夫婦間の愛情や性欲が冷めた場合は、不倫という形で他の第三者と関係を結び、愛情や性欲を満たすという構造である。こうなると個人は自らの幸福や願望を追求し続けることはできるものの、恋愛―結婚―家族という一連の連続性は途中で途切れてしまう。その結果どうなるかというと、恋愛から結婚へ

図表20　恋愛至上主義の理想的なシステム

表象的な関係（現象面）
恋愛 男＝女 → 結婚 夫＝妻 → 家族 父＝母＝子供
愛＝不変の関係性
本質的な関係（精神面）
表象的な関係性の連続性を保証する基盤となっている

恋愛－結婚－家族が「愛」という関係性を軸に連続的に続いている。

図表21　日本社会の現状

表象的な関係
恋愛 男＝女 ‥分断‥ 結婚 夫＝妻 ‥分断‥ 家族 父＝母＝子供
快楽ファッション　経済性虚栄心　快楽の結果
本質的な関係
それぞれの関係性が相対化されて独立したため関係性の連続性が遮断されている

恋愛の商品化・機能化が進み、価値観が相対化された結果、恋愛・結婚・家族のすべてが断絶した。

到達することが困難となる。つまりこれが晩婚化・非婚化だ。
さらに、一度結婚しても簡単に離婚してしまうようになる。夫婦関係の不安定化である。もちろん、こうなると容易に子供をつくることもできなくなる。少子化問題が加速する。少子化の原因には他にも経済的理由などがあるが、男女関係の不安定化も大きな原因のひとつとなっているはずだ。
ここでようやく「萌え」の果たすもう一つの役割を論じることが可能となる。「萌え」は恋愛を脳内に生き残らせようとする保守的な性質を持つとともに、すでに破綻した〈恋愛―結婚―家族〉という男女関係の連続性を再生するための新たな関係性の物語をシミュレートするラジカルな思考実験の場ともなっているのだ。
それはどういうことかというと、たとえば恋愛関係以外の男女関係の構築である。萌え属性の一つである「メイドさん」がその代表例だ。メイドさんは御主人様（オタク男）に「ご奉仕」することを至上の歓びとしている存在で、現実の女性にはありえない価値観の持ち主だが、御主人様のほうは御主人様のほうで自分に献身的に愛情を注いでくれるメイドさんを尊重しており、実際には御主人様のほうがメイドさんの尻に敷かれて支配されている……という相互補完的関係になっているストーリーが多い。
メイド漫画の代表作である「まほろまてぃっく」では、御主人様は純真な少年で、メイ

ドさんを「まほろさん」と「さん」付けで呼んで常に下手に出る。まほろさんはまほろさんで、御主人様を座らせては「えっちなのはいけないと思います」と説教を繰り返す。これではどちらが御主人様なのかわからない。

つまり萌えの世界における「メイドさん」幻想は、元を辿れば、江戸時代から明治時代あたりにかけての「建前と本音を使い分けていた」頃の夫婦関係（建前上は亭主関白だが、実は女房が財布の紐を握って夫を尻に敷いている関係）をオタク的手法で現代に蘇らせようとする試みだと言えなくもない。

†妹萌え――「シスタープリンセス」「加奈～いもうと」「恋風」

家族には、経済的な有用性や子供を育てて子孫を残すといった生物学的な機能などがあるが、孤立している状態では安定を得がたい自我に「癒し」を与えるという機能もある。たとえば都会で一人暮らしをしながら猫や犬といったペットに夢中になってペットに家族同様の愛情を与えながら生活している人が多くみられるが、この場合は彼（彼女）はペットの犬・猫を自らの家族として認識し、ペットに家族としての愛情を注ぐことで癒しを得ているわけである。

人間は他者との安定した（自我の安定を得られる）関係を求める生物なのであるが、そ

のような精神的な癒し・安定を与えてくれる関係は実は必ずしも恋愛関係だけとは限らない。むしろ人生全体を俯瞰すれば、家族関係のほうが恋愛関係よりも「癒し」を与えてくれる関係としては長期的かつ継続的な理想的関係なのである。「恋愛こそが人生最大の価値を持つ」という恋愛至上主義の潮流も、そもそもは「恋愛」―「結婚」―「家族」というラインで恋愛関係と家族関係が地続きになっていたからこそ説得力を持っていたはずである。つまり「二人は大恋愛の末に結婚して、生涯仲睦まじく暮らしました」というかつてのハリウッド映画で繰り返し語られたその手の物語が、恋愛と家族を結びつけ、人間の自我を安定させる装置として機能してきたのだ。それゆえ、恋愛が崩壊するとともに、家族もまた崩壊したのだ。家族関係から癒しを得るどころか、家族関係によってトラウマを植えつけられることになった人のなんと多いことか。恋愛同様、家族という概念もまた、機能的に分割され相対化されてしまったのだ。

そんな時代の流れの中で、「萌え」の精神活動の中から「家族」に至上の価値を見出そうという動きが誕生してきた。その中で、もっとも大きな流行となったのが「妹萌え」だ。

妹萌えとは言葉の通り、自分の（脳内の）妹に「萌える」という行為を示す。二次元における妹萌えのルーツを遡ると、八〇年代にあだち充が発表した漫画『みゆき』や、同時期に登場したアダルト向けアニメ『くりいむレモン』があげられるが、これらの物語では

まだ「血の繋がらない兄と妹が、男と女の関係に落ち込むことによる葛藤」がテーマとなっていた。兄妹という家族関係よりも男女としての恋愛関係のほうに重点が置かれていたわけである。

しかし、九〇年代に入りメディアワークスのゲーム雑誌『電撃G's magazine』の企画ページから登場した『シスタープリンセス』という妹キャラクターの物語が、「妹萌え」における価値観を逆転させた。『シスタープリンセス』では、あくまでも兄と妹の「兄妹」としての家族関係が最高の価値を持ち、たとえ兄と妹が恋愛関係に落ち込みそうになっても二人が家族関係を捨ててしまうという事態には決して至らない。『シスタープリンセス』の世界では、恋愛よりも家族のほうが価値を持つわけだ。また、『シスタープリンセス』に登場する妹は、誰もが兄に対して家族としての尊敬と愛情の念を惜しまずに注いでくれる。兄（つまり『シスタープリンセス』ファンの読者）は、二次元の妹たちに愛情を注がれることで癒しを得られたのだ。

『シスタープリンセス』に登場する十二人の妹の中には兄に対して兄妹を超えた恋愛感情を抱く妹もいるが、基本的には（少々過剰だが）家族愛に属する愛情を抱いている。つまり、『シスタープリンセス』は「家族としての妹」に萌えるという新しい構造を発明したのである。

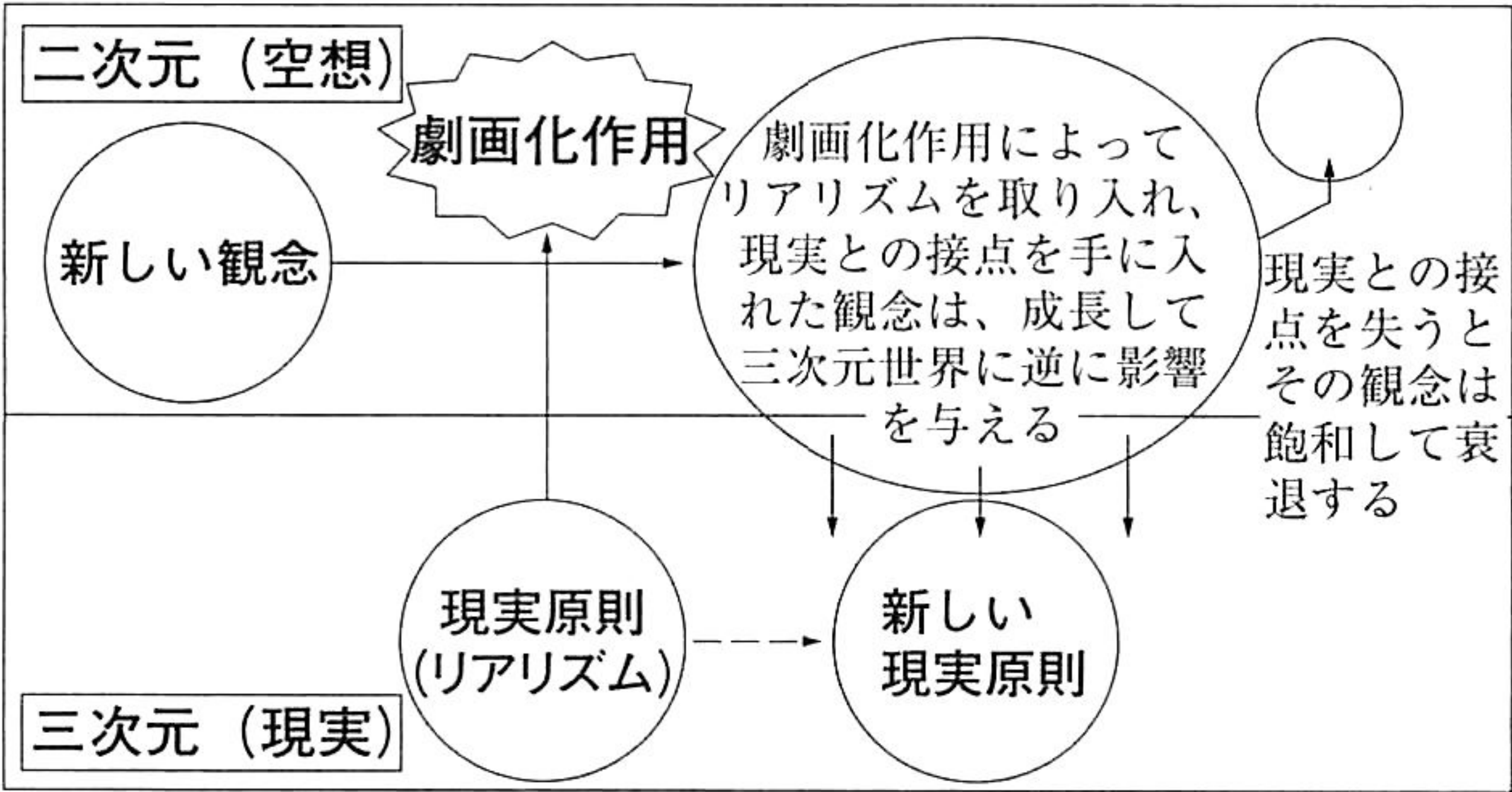
†「家族萌え」の潮流

「(二次元の) 家族に萌えることで癒される」という萌えの新しい潮流は、PCゲーム「家族計画」によってさらにその領域を広げることとなった。このゲームは、いろいろな過去を背負っている赤の他人が集まり、ひとつの「家族」を構築しようとする物語である。さらに、『シスタープリンセス』以後に広がった「家族萌え」ブームの結果、妹だけでなく姉や母までが「萌え」の対象になっていった。ついには「弟萌え」までもが登場した。家族関係の中に癒しを求めるのであれば、対象が異性である必要はなく、恋愛する必要もないわけである。もちろん「家族関係を保ったまま、同時に恋愛関係も結ぶ」という形の物語も多数作られることになったが、この場合も家族関係と恋愛関係は相反するものではなく、並列可能なものとして処理されるようになった。

そもそも、〈恋愛—結婚—家族〉という恋愛結婚のシステムは、一時的な関係にすぎない恋愛と永久的な関係である家族とを恋愛結婚によって結びつけるためのものであった。ならば逆に、あらかじめ家族関係にある相手と恋愛するほうが効率がよく、より長く恋愛関係を持続できるのではないか、という考え方も (理論上は) 成立する。家族萌えは、そのような一種の思考実験を行うことで現実における人間関係の崩壊を食い止めようとして

いるのかもしれない。
もちろん、現実社会には「インセスト・タブー」が存在するので「家族と恋愛する」という方法論は採用されないだろう。陽気に兄と妹が恋愛できるのはあくまでも二次元の世界に限られる話である。しかし、このような実験的な試みを二次元で繰り返すことによって、いずれ「萌え」は現実世界における人間関係の新しいシステムを発明するかもしれないのだ。
もちろん、「兄と妹の恋愛関係」というテーゼに対して、現実社会からの視点を盛り込むという思考実験もなされている。たとえばディーオー（D.O.）のPCゲーム「加奈〜いもうと」は、三次元世界に近いリアルな世界観の中で兄と妹が恋愛に陥った場合に生じるもろもろのジレンマや社会的な圧力といった現実的葛藤に深く言及している。吉田基己の漫画「恋風」も同様で、これらのリアル路線を取った妹萌え作品では、現実世界に妹萌えを持ち込むとどのような悲劇が起こるかという「結果」がシミュレートされているわけだ。
このように、二次元世界における新しい着想は最初は現実とまったく無関係な空想上の概念にすぎないが、徐々に思考実験を積み重ねることで三次元世界＝現実社会との関連を深め、「果たしてこのアイデアは現実化が可能なのか」という検証作業を重ねて進化していく。これを僕は「劇画化作用」と呼んでいる。

図表22　空想の劇画化作用

二次元（空想）
劇画化作用
新しい観念
劇画化作用によってリアリズムを取り入れ、現実との接点を手に入れた観念は、成長して三次元世界に逆に影響を与える
現実との接点を失うとその観念は飽和して衰退する
現実原則（リアリズム）
新しい現実原則
三次元（現実）

ひとつのアイデア（観念）は、劇画化＝リアリズム化という方向に進化する。

その意味で「妹萌え」は、『シスタープリンセス』時代の完全な空想のレベルから「恋風」という劇画化作用の頂点に位置する作品にまで到達し、ある意味において行き着くところまで行ったのかもしれない。「恋風」以後、家族萌えのトレンドは妹から姉にシフトしたが、これは妹萌えというジャンルでこれ以上のリアル化が望めなくなったからだろう。強固なインセストタブーが存在する現実に「妹萌え」を持ち込むことはできない。ゆえに「恋風」において妹萌えの劇画化作用は限界に到達し、「妹萌え」は現実へ逆影響を与える方向への進化という方向には進まずに観念として飽和したといえるのだ。

なお、家族萌えの一つの到達点としてはＫｅｙのＰＣゲーム「Ｃｌａｎｎａｄ」がある。この作品は一人の平凡な男性が女の子と恋愛して結婚し、

就職し、労働し、子供を育てていく……という長大なテキストシナリオによって構成されている。つまり、このゲームそのものが一人の人間、そして彼の家族の人生そのものになっているわけだ。「Clannad」は家族との恋愛という空想的な方向には向かわず、かつて存在したはずの「普通の家族」「普通の家族愛」を描き続ける。その意味である種のアナクロニズムなのであるが、このように堂々と「普通の家族愛」を謳いあげる作品は、もはやPCゲームのようなオタク向け作品と、野島真司のドラマぐらいでしか見られなくなってしまった。萌えの潮流の一部は確実に「脱・恋愛」「恋愛に代わる価値」を志向しており、その一つとして「家族」を再発見したわけなのだ。

†メイドさん萌え・ロボット萌え――「To Heart」

恋愛に代わる関係性として発見されたもうひとつの概念が「メイドさん」である。メイドさんについてはすでに説明したが、「一見男女不平等に見えて実は女性が男性を尻に敷いている」という関係を復活させようとする、一種の進化した懐古主義であろう。

また、「ロボット萌え」というジャンルもある。これは、愛情を注ぐことができて癒しを与えてもらえる対象であれば、それは実は人間以外でも構わないという思想である。ペットやぬいぐるみに萌えるのもそのような「人外萌え」の一種だが、ロボット萌えでは一

歩進んで「理想の萌えキャラクターを自分で作ってしまう」という科学主義的な発想が見出される。ロボット萌えの思想そのものは十九世紀におけるリラダンの『未来のイヴ』あたりから始まっているので、産業革命・科学の発達とロボット萌え妄想は一つの根っこから出発した兄弟ともいえる。

戦後日本におけるロボット萌えの元祖は手塚治虫の『鉄腕アトム』だが、アトムから数十年を経て現れたLeafのPCゲーム「To Heart」において、ひとつの革命的な思想が発明されることになった。「To Heart」にはマルチという人間らしい感情を持ったメイドロボットが登場するのだが、マルチを開発したと思しき科学者とマルチの友人になった主人公の会話の中で、「すべての人間がマルチのような優しいメイドロボを所持することができれば、世界から争いはなくなる」という思想が開陳されたのだ。つまり人間が鬼畜化して暴力に走る最大の原因は、愛されないトラウマ・ルサンチマンの蓄積によるのだから、すべての人間が萌えによって癒されてしまえば世界の悲劇の多くは回避されるという発想だ。

実際には、人間が争う理由には経済的原因や歴史的怨恨もあるので萌えだけですべてが解決するわけではないが、少なくとも個人レベルの苦悩の多くの部分は萌えによって癒されるはずだ。そして萌える対象がロボットや二次元やペットのような存在であれば、他者

に対して迷惑をかけることもない……。「To Heart」は一種の「萌えによるひきこもりユートピア思想」を提示したわけだ。

このように「恋愛」に代わる新しい癒しのシステムを追求することも、萌えの持つ機能のひとつなのだ。もちろん、それらはすべて二次元においてなされるわけだから、仮に追求が失敗に終わっても実害はない。ことに、「家族」をいかにして再生させるか、というテーマを本気で追求している点において、「萌え」は社会的な価値を持つと思われる。

†非暴力主義と男女平等主義——男性主義からの解放

また、「萌え」のもう一つの顕著な特徴として、「男らしくない」という傾向がある。萌える男は、女の子向けのキャラクターグッズを集めたり、女の子ばかりが出てくるアニメを観たり、という生活を送っているわけで、第三者的にみれば非常に女々しい。男性主義的なマッチョイズムとはかけ離れた位置にいる。

萌えコンテンツとしてもっともよくみられる物語のパターンが「ラブコメ」、つまり恋愛コメディであるが、これはもともとは少女マンガの世界から男の世界に輸入されたものだ。本来は女の子向けジャンルだったラブコメが男の世界に定着したのは八〇年代。七〇年代終盤に『週刊少年サンデー』でスタートした高橋留美子のSFスラップスティックコ

メディ『うる星やつら』あたりが元祖といえる。高橋留美子は女性作家だったが、その後、男性作家でありながらラブコメを得意としていたあだち充が少女漫画誌から少年漫画誌に移ったことが「男によるラブコメ」市場が生まれる一つの大きなターニングポイントになったといえる。また、『週刊少年ジャンプ』で連載されたまつもと泉の『きまぐれオレンジロード』のように、少年誌作家によるラブコメ漫画も生まれるようになった。

もともとラブコメの台頭は八〇年代の恋愛バブル時代の出現とシンクロしていたはずで、八〇年代に入って若い独身男性の間に恋愛至上主義が根付いていく過程の中でラブコメというジャンルもまた確立していったと思われる。ところが、元祖ラブコメ漫画『うる星やつら』が最初からSFというオタク要素を含んでいたことからもわかるように、二次元におけるラブコメは三次元における恋愛ドラマ＝トレンディドラマとはまったく異なる方向に進化した。つまりオタク市場へと突き進んでいったわけだ。そして、オタクに特化した萌えコンテンツは、「男性性」を徹底的に排除していくこととなる。

例として、さきほども登場した『シスタープリンセス』をあげてみたい。まずこの作品世界には基本的に一人の「兄」と十二人の「妹」たちしか登場しない。『シスタープリンセス』をアニメ化した作品には他の男も登場するのだが、オリジナルの世界観では事実上兄と妹しか存在しないのだ。ここで兄は最初から最後まで「兄」であり、「男」になるこ

とはない。さらに、妹たちの姿のイラストは美麗な少女漫画風（でありつつオタク系の要素も兼ね備えた）のタッチで描きこまれ、妹が兄への想いを綴ったノベライズ版はすべて妹の一人称で書かれている。つまり、『シスタープリンセス』には男は存在しない。そこに存在するものは、「妹」と、妹が兄に対して抱く純粋な家族愛の感情の吐露だけなのだ。

このように、『シスタープリンセス』はすでにラブコメというジャンルを越境して、古き良き少女小説の世界に突入している。『シスタープリンセス』の妹たちに萌える男は、それでは誰に感情移入しているのかというと、最初は自らを兄に同一視するのであるが、次第に妹と自分をシンクロさせていくことになる。萌える男とは、つまり、萌えキャラクターと自分を重ね合わせる男なのである。二次元の世界の中で、男性性から解脱して女性性・少女性を獲得するのだ。

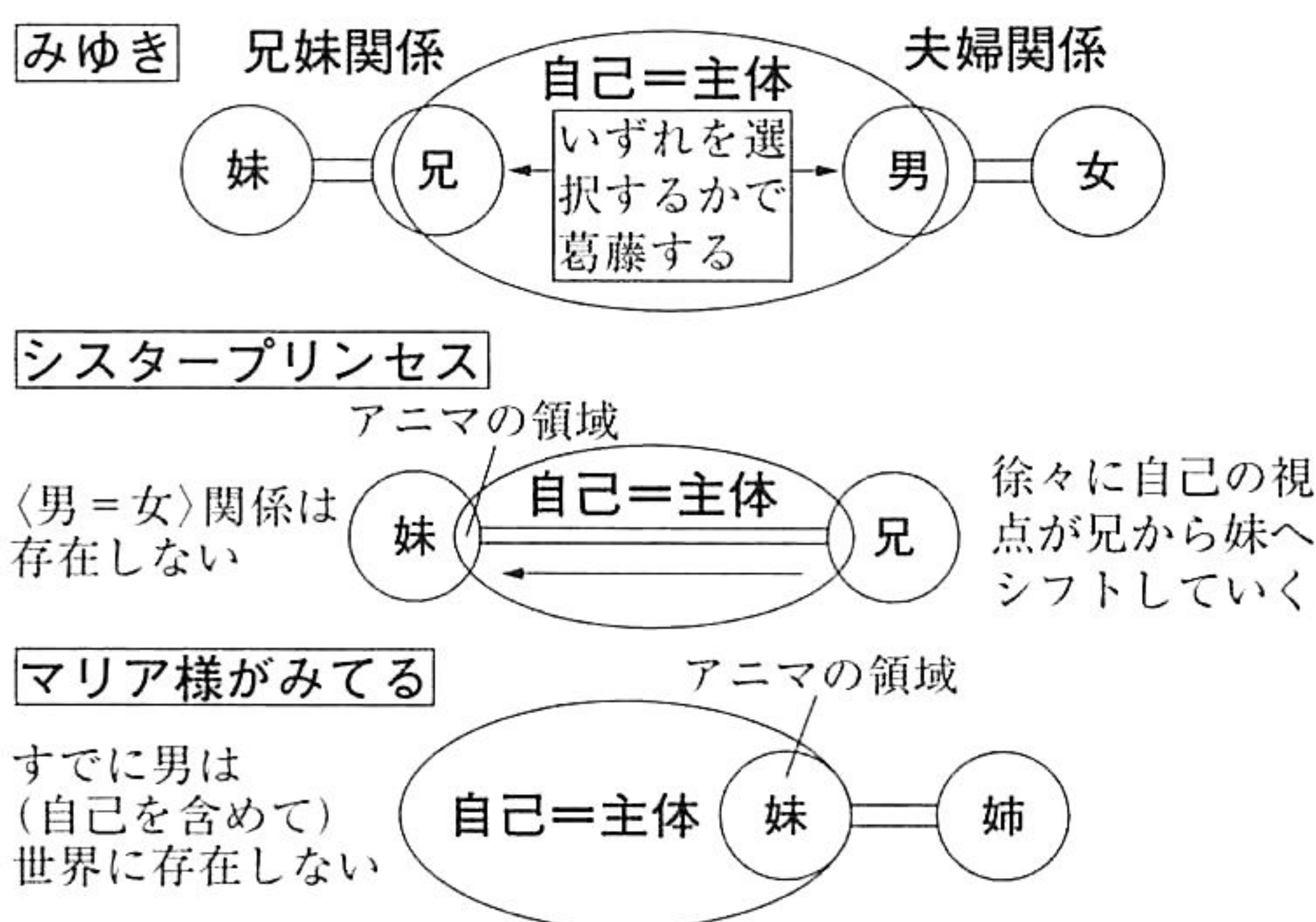
ユング的に解釈すれば、自らの内面世界にアニマを求め、アニマと一体化することで癒しを得ることが「萌え」の最終的な目的だと言えなくもない。

『シスタープリンセス』の流行の後、集英社コバルト文庫の少女小説『マリア様がみてる』（作・今野緒雪）が萌えオタクに熱狂的に支持されることとなったのも、「萌え」＝「脱・男性性」「少女化」という進化の流れから説明できる。『マリア様がみてる』は外界から隔離されたミッション系女学園を舞台とした物語で、男性はほとんど出てこない。そ

図表23　妹萌えの構造の変化

みゆき
兄妹関係
自己＝主体
いずれを選択するかで葛藤する
夫婦関係
妹　兄　男　女

シスタープリンセス
アニマの領域
〈男＝女〉関係は存在しない
自己＝主体
妹　兄
徐々に自己の視点が兄から妹へシフトしていく

マリア様がみてる
アニマの領域
すでに男は（自己を含めて）世界に存在しない
自己＝主体
妹　姉

「兄と妹」が「男と女」という関係に進んでいく『みゆき』→「兄と妹」の関係を妹視点から見る方向へ進む『シスタープリンセス』→兄すら消えて「姉と妹」の関係を妹視点から体験する『マリア様がみてる』。

こでは上級生と下級生が「姉」「妹」の契りを結んで擬似姉妹として学園生活を送っている。いわゆる「妹萌え」は、男が妹視点にシンクロしていく『シスタープリンセス』を経て、ついには兄すら存在しない「姉と妹の世界」を描く『マリア様がみてる』に到達したのだ。

ここに至って、すでに作品世界には、「男」はまったく存在しないという事態になっている。「萌え」とは、男性性からの解脱運動なのだ。

†萌えの世界ではむしろ女性上位

「男は男らしく、女は女らしく」というジェンダーの神話は、八〇年代フェミニズムの台頭によって相対化された。その結果、女性の社会進出が加速されたわけだが、その一方では男性の少女化というルートの可能性も大きく開けたわけだ。それこそが今、「萌え」と

呼ばれているムーブメントなのである。男性性の神話に圧迫を感じ、そこから解放されたい男にとって、「萌え」は一種の精神のオアシスとなるのだ。

特に、恋愛資本主義市場は相変わらず男性的な競争原理・弱肉強食原理によって成立しており、「彼女も作れない男は、男性失格」であるとか「女も口説けない男は、男性失格」であるとか「セックスできない男は負け組」であるとか、そのようなマッチョイズムがいまだに崇拝されている。無論このようなマッチョイズムは、純愛主義とは相反する。萌える男は、マッチョ的な競争原理の世界である恋愛資本主義の舞台から降りて男性原理から解放された少女性の世界に移行した男なのだ。ゆえに、萌えの世界では男性主義的な要素はどんどん排除されていく、あるいは非主体化されていく傾向が強い。

萌えコンテンツにおける恋愛の物語をいろいろと追っていくと、「男が女を口説く」という展開が極端に少ないことに気づくだろう。もちろん「ナンパ」などはまず起こらない。たいていの場合、「幼なじみ」や「妹」や「同級生」といった日常的な関係性から徐々に恋愛関係に移行し、しかも男側からはなかなか行動を起こさない。これは恋愛資本主義側がオタクを取り込んだ作品である「電車男」と対比すればよくわかるだろう。『電車男』では、オタク男がキャリア女性を口説こうとするのだが度胸がなく「好きだ」と言い出せず、泣き出す。つまり、「女々しい男」「男らしくない男」としてオタクが描かれている。

そこで相手の女（エルメス）が「がんばって」と電車男を励ますのである。つまり「男は女を口説くべきである」という恋愛資本主義のルールをオタクに教え込むのがエルメスの役割というわけである。

萌えコンテンツでは、絶対にこういう展開にはならない。仮に電車男とエルメスが萌えコンテンツに登場したならば、恋愛経験豊富な姉キャラであるエルメスが積極的に電車男に迫って電車男を溺愛するか、あるいは気の強さやプライドの高さが災いして自分から電車男に好きだと言い出せないエルメスが一人相撲をして泣き出して……という展開になるだろう。いずれにせよ電車男（オタク）が「男らしく女を口説く」などという展開はほぼありえない。萌えの世界では、恋愛関係は「強い女性側から降って湧いてくる」か、あるいは「微妙な日常の関係が、気がつけば恋愛関係へと発展し、かつ今までの関係も継続する」というものになる。これが萌えの世界における恋愛のルールで、「男が女を強引に口説く」というマッチョイズムは注意深く排除されている。萌えの世界の恋愛は、男女平等か、あるいは、女性上位なのである。

さらにこの男性性排除の原理を貫くと、『マリア様がみてる』のように男性そのものが存在しない世界に到達する。そこでは、萌える男はすでに男ですらなく、少女と一体化しているわけだ。

†「処女(おとめ)はお姉(ボ)さま(ク)に恋をする」

「なぜ男が女を口説かなければならないのか」
「現実の恋愛では、強引な男、動物的な狩猟能力のある男が勝者になる」
「しかし恋愛は、狩猟ではない」
「だから僕は、恋愛という奪い合い・騙し合いのゲームから降りる」
という重大な問題——恋愛資本主義、ひいては現実における男女関係に対するアンチテーゼを、萌えは孕んでいる。ゆえに、萌えと恋愛資本主義は絶対に相容れないわけだ。萌える男は、現実の恋愛関係において、「支配者」や「被支配者」になることを忌避しているのだ。彼は心の奥底で女性に対して対等の関係を望んでいる。だが、恋愛が「狩るものと狩られるもの」「支配するものと服従するもの」「勝者と敗者」のような不平等な関係性を生み出すことにしかならない現実の下では、それは難しい。それに対して、二次元＝空想の世界であれば、それ——すなわち「支配関係ではない男女関係」は実現可能なのだ。
前項で「萌える男の少女化」という話題に触れたが、これこそまさに「愛する対象と同一化したい・同じ立場に立ちたい」という萌えオタクの平等主義・同化主義の表れであろう。自らが萌えキャラになってしまうことで、萌えキャラと自己との関係は限りなく「平

等」に近づいていく。

二〇〇四年に発売されたキャラメルBOXのPCゲーム「処女(おとめ)はお姉さま(ボク)に恋をする」は、『マリア様がみてる』的な女子校の世界に主人公の男（プレイヤー。萌える男）が女装して入り込み、いわゆる百合（少女同士の同性愛関係）の世界に参加するという非常に転倒した構造になっている。主人公自らが萌えキャラに変身することで、現実世界における男と女の恋愛関係に常に付きまとう「支配―被支配」の関係の罠からプレイヤーは自由になることができるのだ。

この世界では、主人公は好きな萌えキャラの「ガールフレンド」になることができる。やがてシナリオを進めれば主人公と萌えキャラは百合関係に陥り、主人公が自分が男であることを萌えキャラに明かして男女としての恋愛関係を構築するわけだが、その結果、主人公と萌えキャラの間にはガールフレンド関係・百合関係・恋愛関係のすべての関係性が保持されることになる。恋愛につきまとう「支配―被支配」の罠は、二人が恋愛する以前に結ばれたガールフレンド関係や百合関係によって巧妙に回避され、現実の恋愛ではありえない平等に近い恋愛関係が構築されるのである（図表24参照）。

†恋愛の狩猟性が消される

図表24 「電車男」と「処女（おとめ）はお姉さま（ボク）に恋をする」の恋愛関係

電車男

マスター　エルメス（キャリア女性）

支配＝被支配関係

・恋愛スキルの教育
・恋愛資本主義的価値観の刷り込み
・学習達成に対する褒美（大人のキスなど）を与える

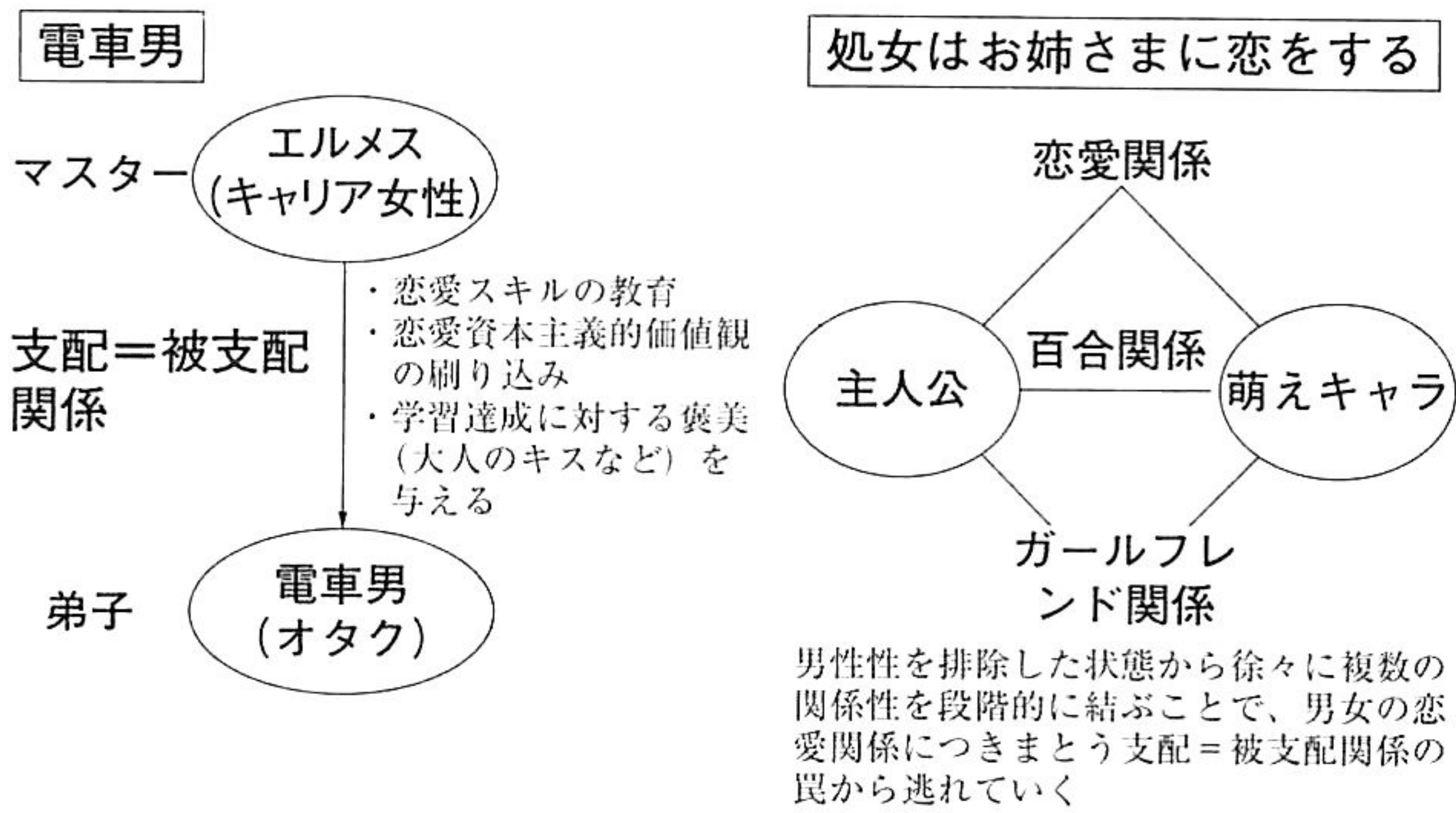
弟子　電車男（オタク）

処女はお姉さまに恋をする

恋愛関係

主人公　百合関係　萌えキャラ

ガールフレンド関係

男性性を排除した状態から徐々に複数の関係性を段階的に結ぶことで、男女の恋愛関係につきまとう支配＝被支配関係の罠から逃れていく

エルメス（キャリア女性）が「上位」に位置し、「下位」に位置する電車男（オタク）を支配するという関係性である。これに対して「処女はお姉さまに恋をする」では、オタク男が「お姉さま」つまり萌えキャラに同化することで、限りなく平等な関係性を追求する。

もちろん「処女（おとめ）はお姉さま（ボク）に恋をする」には、狩猟としての恋愛はない。女の子同士のガールフレンド関係から、ゆっくりと男女の恋愛関係に移行していくのだ。主人公は一応男という設定であるが、男性性はほとんどない。むしろ、肉体以外は「今時、これほど少女らしい少女はいない」というぐらいにほとんど女の子で、他の少女キャラのほうがよほど男らしいという状態だ。つまり、主人公にはほとんど「男としての魅力」はない（一応、格闘術に長けているという設定はあるが、その設定自体にはさほど意味がない）。主人公が持っている魅力は、ほとんどが「萌えキャラとしての魅力」なのだ。萌えキャラとしての魅力を持った主人公（プレイヤー）が、他の萌えキャラと

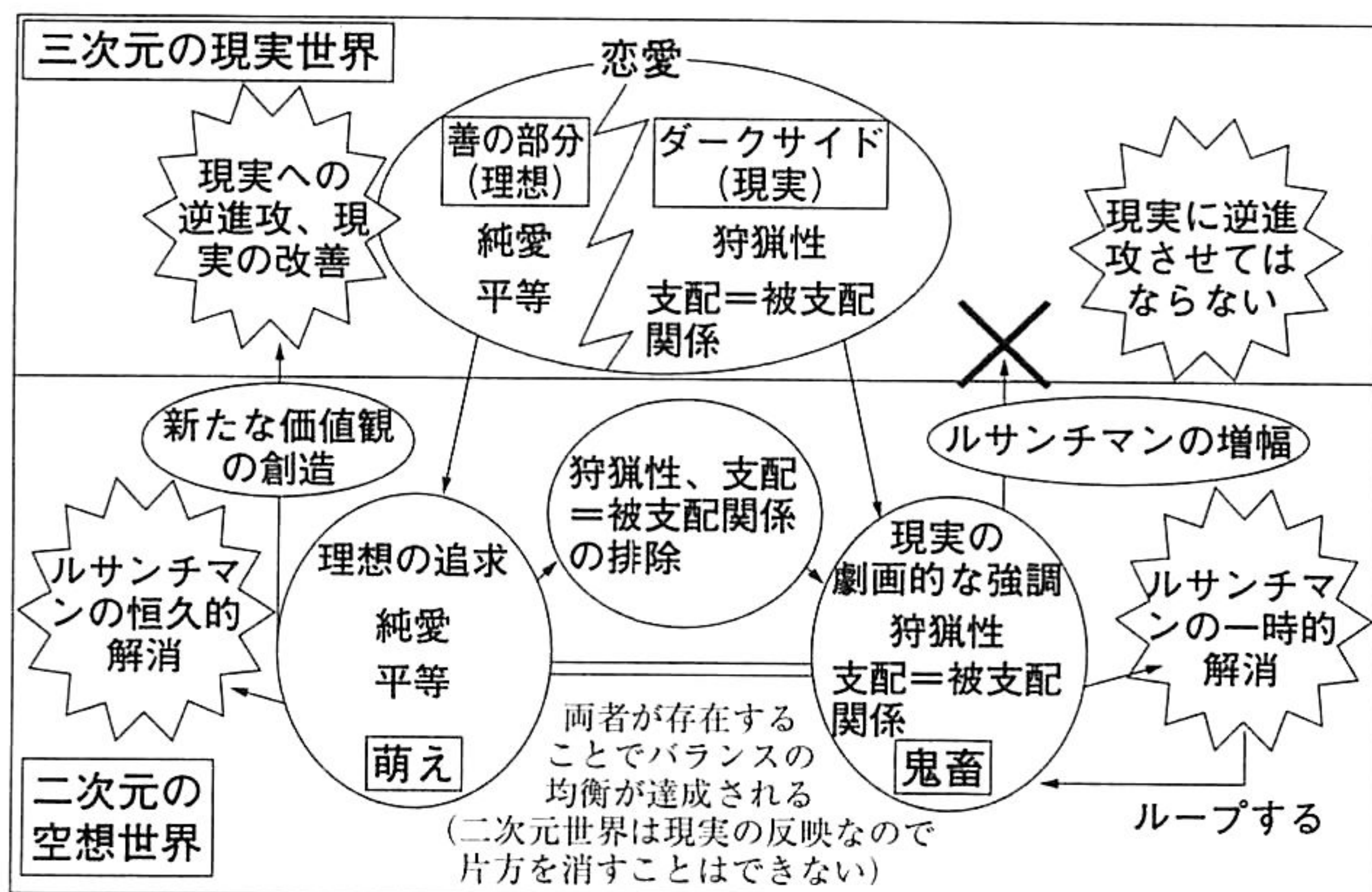
現不可能な新しい関係性であるといってよいだろう。

「萌える男自身の萌えキャラ化」が、「脱男性性」という志向の表れであることは間違いない。そしてそれは、狩猟としての恋愛、支配―被支配関係としての恋愛、マッチョイズムと競争原理が支配する恋愛からの脱却をはかろうとする精神運動なのだ。

萌えが現実における恋愛の狩猟性の逆方向を志向していることは、これらの萌え系ゲームのシナリオが、基本的に「一対一」の恋愛関係のみを描いているということからも理解できるだろう。なかには「ハーレムルート」と言って、複数の萌えキャラをすべて攻略して文字通りのハーレムを作るというルートを持つゲームもあるが、あったとしてもサービス的なオマケルートであって、真実のエンディング、いわゆる「トゥルーエンド」が一対多数の恋愛関係として描かれることはまずない。萌えが志向する恋愛関係は、「狩猟」ではなく「支配関係」でもないからだ。

逆に、萌え系と対極をなす鬼畜系のゲームは、「狩猟性」や「支配関係」という現代における恋愛関係のネガティヴな面を戯画的に拡大解釈させた展開になる。つまり主人公は女を狩猟の対象・支配すべき弱者としてしか認識しておらず、暴力と嘘を積み重ねて女性を支配していく。もちろん鬼畜ゲームのトゥルーエンドは「ハーレムエンド」つまりすべ

図表25　空想の世界における「萌え」と「鬼畜」の関係性

三次元の現実世界
恋愛
善の部分（理想）
純愛
平等
ダークサイド（現実）
狩猟性
支配＝被支配関係
現実への逆進攻、現実の改善
現実に逆進攻させてはならない
新たな価値観の創造
ルサンチマンの増幅
狩猟性、支配＝被支配関係の排除
ルサンチマンの恒久的解消
理想の追求
純愛
平等
萌え
現実の劇画的な強調
狩猟性
支配＝被支配関係
鬼畜
ルサンチマンの一時的解消
両者が存在することでバランスの均衡が達成される（二次元世界は現実の反映なので片方を消すことはできない）
ループする
二次元の空想世界

いずれの精神運動も現実に対する不満から発生してくるが、鬼畜には出口がない。だが、これはこれで使い方を誤らなければルサンチマンの一時的な解消となるので、全否定はできない。

てのキャラクターの支配となる。

現実における恋愛の持つ暴力性・マッチョイズム・拝金主義などを否定し、あくまでも二次元世界に理想の恋愛を見出そうとする運動が「萌え」ならば、現実の恋愛の偽善性・暴力性を執拗に白日の下に曝け出そうとする運動が「鬼畜」なのであろう。

この鬼畜ルートを現実に持ち込むと犯罪者となるわけだが、あくまでも二次元の世界で「鬼畜」幻想を消費するのであれば、それは一種のルサンチマンの解消となる。しかし、そこから現実を打破する新しい価値観が生まれてくるわけではないだろう。鬼畜幻想は、現実の強迫反復なのだから、あくまでも対症療法的な

効能しかない（図表25）。

しかしながら萌えには、新しい価値観を生み出す可能性が含まれている。

†「喪女」の再評価

恋愛につきまとう「男性の魅力」を無化する動きが「萌える男の萌えキャラ化・少女化」であるとすれば、恋愛における「女性の魅力」を無化・相対化しようとする動きが「喪女」萌えだ。喪女とは、恋愛資本主義的な意味での女性的魅力に欠ける女性、あるいは恋愛資本主義にまったく汚されていない女性を指す。もともとは「モテない女性」という意味のネット用語なのだが、僕は意味をそのように転用して使っている。

具体的には、たとえば「眼鏡萌え」というジャンルがある。これはつまり、眼鏡をかけたキャラに萌える、ということだ。もちろん、そこには眼鏡そのものに恋をしたり興奮したりするフェティシズム的な要素も含まれているが、それよりもむしろ「眼鏡をかけた女性」という状態そのものに萌えるわけである。

眼鏡は、恋愛資本主義的には無価値、いやむしろマイナスの価値を生み出すアイテムだ。女性の性的な魅力の多くを担っている「目」を隠すことになるからだ。したがって恋愛資本主義の価値観に染まっている女性は眼鏡をかけない。眼鏡をかける女性は、逆に、恋愛

資本主義に染まっていない女性なのであり、つまり現実によって心を汚染されていない純真な女性……ということになるわけだ。
他にも、「恋愛的な魅力」と無関係、むしろマイナスになる要素に萌えるというジャンルはいろいろあげられる。たとえば、自分のことを僕と呼ぶ「僕っ子」も人気がある。身体は女性だが、精神的にはまだ（恋愛資本主義的な関係性における）女性になりきっていない無垢なキャラクターだ。萌えの世界で幼女や少女が崇拝されるのも、彼女たちが恋愛資本主義に組み込まれる以前の状態であるからだろう。さらに、女の子だけれども男よりも気が強い、あるいは男よりもケンカが強いという「男まさり」的な性格設定も好まれる。
よく、萌えるオタクは女性に対する理想が高すぎて現実で恋愛できないのだといわれるのだが、彼らが理想主義者であることは確かだとしても、彼らの抱いている「理想」が恋愛資本主義者の持っている「理想」とはまったく異なるものであることを明記しておかなければならない。「理想の女性は眼鏡っ子」と言っても、それをもって「理想が高すぎる」と言えるだろうか。萌える男は、現実の恋愛資本主義が無価値と切り捨てたところにまで「萌え」を見出そうとするのである。そして、その理想の「萌え」のかたちは各人各様であり、多種多様に分岐している。したがって、萌える男が現実の恋愛に目を向けることになれば、今まで恋愛資本主義の価値観の下で「敗者」に追いやられていた女性も愛される

かもしれないのだ。
　このように、萌えはもともとは現実における恋愛の模倣からスタートしているのだが、徐々に恋愛のルールを解体・再構築する方向へと進んでいる。しかも、そのルートは多岐にわたり、あたかも複数のコンピューターが最適な解を求めるべくさまざまなルートで演算を繰り返すように、まるで萌える男たちが膨大な情報を分散処理しながら崩壊した恋愛に代わる新しいシステムを作り出そうとしているかのようなのだ。いや、「かのようなのだ」という語尾はこの際、外してしまって差し支えないだろう。「萌えとは、崩壊した恋愛に代わる新しいシステムを作り出そうとする、多数の人間による脳内シミュレーション実験である」と言ってしまってもよいのではないだろうか。
　となれば、これは一種の精神的な革命運動なのであるから、旧体制側からあたかも犯罪者予備軍であるかのごとく叩かれ、オタク世界から脱けさせようとする動きが激しくなるのは当然といえるのだ。だが、すでに現実の恋愛システムがうまく作動しなくなって久しく、しかも回復の見込みがないことは明らかなのであり、萌えという運動を封殺して思考を停止することによって社会に何らかのメリットがあるとは考えにくい。むしろデメリットのほうが多いのではないだろうか。
　人間とは、葦である。だが、萌える葦である。

第五章

萌えの目指す地平

——家族の復権

†なぜ萌えの機能と目的を本書で明らかにしたか

これまで、「萌え」については、その現象面ばかりが語られてきた。あるいは、萌える男（萌えオタク）個人の内面にのみ「萌え」る原因を求め、「萌えが生まれたのは、萌える男個人の問題であり、萌えとはつまりは軽度の精神疾患・現実逃避行動である」という紋切り型の結論を出して思考を停止してしまうという類の評論が多かった。「萌えとは現実逃避である」という常識を強化する方向に振った物語として『電車男』が登場し、電車男の物語が大量に消費されたという事実は、いかに社会における常識が強固にドグマ化しているかということを示している。

さて、この本で「萌え」の機能や目的を考察した最大の理由は、再三繰り返してきたように、恋愛結婚を基盤に据えた現代の家族制度（広義には、男女関係およびそこから派生する人間関係にまつわる制度全般）が有効に機能しなくなっており、さまざまな問題が発生しているという現状を説明し、その閉塞的な現状を打破するための一つの思考実験運動として「萌え」が登場してきた、ということを説明するためである。

およそ社会に、何らの原因なくして生まれてくる現象というものはないわけで、これほど「萌え」の市場が拡大し続ける背景には「萌え」が何らかの理由で大勢の人間に必要と

されているという事実があるわけである。産業システムが「次は萌えという商品を消費させよう」と決めたから萌え市場が生まれたわけでは決してない。逆に、萌えを求める人間が増えたために自然発生的に市場が形成され、後から企業側が萌え市場の存在に気づいて慌てて参入を開始しはじめたわけだ（同様に、八〇年代バブル期に発展した恋愛資本主義産業もまた、恋愛が宗教や政治に代わる新しい価値観の中心に据えられたからこそ巨大化したわけで、最初に恋愛に対するニーズがあったからこそ産業化できたわけである）。

ところが、これほど萌え市場が巨大化しているにもかかわらず、萌えには「現実から逃避したモテないオタクの自慰的妄想」という「気持ちの悪い」イメージが付きまとう。萌えを金儲けの手段としては利用したいが、顧客を「気持ち悪いオタク」として軽蔑し続けようという態度は、つまり、搾取に他ならない。多くの企業がそのような態度で萌え市場に参入すれば、萌え市場は安易な上っ面だけを模倣した製品に埋め尽くされて瓦解するかもしれない。それを防ぎたいというのが本書を執筆した目的の第一だ。

目的の第二は、崩壊しつつある現在の社会システムを萌えという思考実験によって改善できる可能性を、「萌える男は現実逃避しているだけ」「萌えとは恥ずべきことであり、萌える男側に全責任がある」というドグマによって摘み取らせてはならないという危機感だ。

八〇年代以後、家族の崩壊や恋愛の崩壊といった現象が加速度的に進んできた。中国に

は「易姓革命」という思想がある。制度というものは有効に機能している間は保持すべきであるが、制度が崩壊して機能しなくなった場合は、より有効な他の制度に交代させても構わない、という発想である。一つの制度が固定化されてドグマになれば、おのずとそのドグマを守り続けようとするものと変革しようとするものが現れるわけだが、「萌え」はつまり〈恋愛―結婚―家族〉という従来のドグマに代わるシステムを生み出そうとするものたちの同時多発的な思考運動なのだ。

†恋愛は社会問題である

僕はよく「萌えるとかモテナイとか言うけど、もしモテたらどうするんだ」「本が売れたらモテるのではないのか」などと言われるのだが、僕は僕個人が「恋愛資本主義」的な価値体系の中で首尾よく自分の商品価値を上げてモテました、めでたしめでたし、というふうには考えていない。これは僕個人の問題ではなく、社会全体の問題なのだ。

恋愛とは個人の問題ではない。社会問題である。

僕一人が恋愛資本主義のヒエラルキーの中で這い上がったからといって、何が変わるわけでもなく、誰も救われないのだ。社会を変革しなければいけないのだ。

解剖学者の養老孟司は、『唯脳論』でこのように述べる。

進化の過程で、脊椎動物は「脳化」と呼ばれる方向に進んできた。（中略）この進化傾向の成れの果てが、現代の都会である。そこには脳の産物以外のなにものも存在しない。建築物であれ、道路であれ、街路樹であれ、室内の種々の設備であれ、すべてはヒトの脳が作り出し、あるいは配置したものである。ここでは、脳はもっぱら脳の産物に囲まれ、オトギの国に暮す。そこから排除される。ここでは、人工物以外のものは、そこに違和感はない。あれば脳はそれを排除する。違和感は脳に生じるものだからである。

社会とは、すなわち脳の産物である。

（養老孟司『唯脳論』ちくま学芸文庫）

ここでは建築物などの「物理的な実体」を持った事象もまた人間の脳、すなわち空想から生じてきたものであることが説明されているが、物理的な実体を持たない観念や制度も当然、人間が想像したものである。かつて、精神分析学者の岸田秀は「すべては幻想であり、いかなる観念にも絶対普遍の実体は存在しない」という考えを「唯幻論」という理論にまとめた。唯脳論も唯幻論も実際にはひとつの同じ思想を異なる角度から説明しているのだ。つまり、われわれ人間が「現実」だと考えている世界は、実は人間の脳＝想像力が

生み出した仮想世界なのだ、ということである。

たとえばロケットが空を飛び月へ到達することができるのは、さまざまな物理法則や科学技術の発展のお陰である。膨大な「知」つまり情報の集積が月世界旅行という一見非現実的に思える行動を現実化したわけだが、つい百年ほど前までは、月世界旅行は映画や小説の中だけで可能な「空想」にすぎなかった。つまり「月に行きたい」という空想が最初にあって、その空想を現実化するために人間が知識を集積し統合・発展させることで「月旅行」が現実化したわけだ。「月旅行を可能にする知識と技術」が最初に用意されていて、それを組み合わせてみたら偶然月に行けた、というわけでは決してないのだ。すなわち、人間の現実世界は、実は目的論によって構築され変化発展し続けているのだ。

†孤立した個人が自我を安定するための方法

さて、宗教による救済や政治による救済がある程度相対化され、個人の魂を救うものは「恋愛」や「家族」といったパーソナルな関係性であるという結論に最終的に至ったこと自体は、決して間違いではないと思う。神の存在を科学的に証明することは困難だし、政治的な社会変革によって万人が永遠不滅の幸福を得られるはずだという信仰もまた、マルクス主義の瓦解によって説得力を失った。それらも含めて、人間の歴史はパーソナル化の

方向に向かい続けている。
しかし、人間関係の最小限の構成単位であったはずの「家族」が壊れた時、人間のレゾンデートルは完全に宙ぶらりんとなり、絶え間のない不安が個人を襲うことになった。人間の自我は他者との関係性のみにおいて支えられており、「神」もまたその「他者」を内面化したものに他ならない。フロイドが母子関係を重視したのは、母子関係が自我にとって最初の「自‐他」関係だからであった。
にもかかわらず、恋愛は「誰もが行える」という建前を現実のものにすることができず、恋愛できない人間や恋愛に癒しを見出すことができない人間を大量に生み出すこととなった。家族にしても同様で、核家族化から独家族化へという流れはとどまることを知らない。
このような孤立状況に陥った人間が自我を安定させるには、大きく分けて三つの方法がある。一つは、何がなんでも恋愛し、家族を持つという道。もう一つが、空想の世界で萌えキャラに萌えるという道である（この二つの道の中間あたりにペットを飼ってペットに癒されるといった道もある）。最後に、仕事などに自己を捧げ、自我を絶対的に支える他者などは存在しないという相対主義を受容して孤高を貫くという厳しい道がある。
最後の道は万人に可能なものではなく、一部の人間にしか進めないものだろう。一般的には、恋愛や家族という関係にあくまでもこだわるか、あるいは「萌え」のように空想の

世界へ向かうか、いずれかになると思われる。ところが、誰もが平等に恋愛できるわけではないことはすでに明らかだ。また、たとえ恋愛できたからといって、必ず救われるとは限らないわけである。これに対して万人に可能な開かれた道こそが「萌え」なのだ。

ところが、これまで、萌える男は、社会から現実逃避者のレッテルを貼られて一種の犯罪者予備軍や社会的落伍者として扱われがちだった。これはつまり、「萌えの道」を選択させまいとする旧来のドグマの作用なのである。僕はすべての人間が萌えるオタクになるべきだとは思わないし、実際そういう事態にはならないと思っているが、選択肢のひとつとして「萌え」を選ぶ自由は万人に与えられるべきであると思う。

そもそも、人間に「恋愛の義務」はないのだ。

「別に恋愛しなくても構わない」という新しい考え方がもっと一般的になれば、むしろ救われる人間が増えるはずなのだ。恋愛することによって苦しむ人間も多いが、「恋愛できない」ということで無駄に自分を責め、あるいは周囲から責められる人間も多い。「恋愛するもしないも、本人の自由」であり「恋愛できないからといって、人間としての価値が損なわれるわけではない」という発想の転換がそろそろ必要なのではないだろうか。そもそも、恋愛は人を傷つけるが、萌えは誰も傷つけない。相手を傷つけたくない・自分も傷つきたくないので恋愛せずに萌える、という生き方が、なぜ非難されなければならないの

図表26　現実（三次元）と観念（二次元）の関係

①二次元（観念）　②幻想の共有化　③三次元（現実）

仮説A
仮説B
仮説C
仮説D
仮説E

複数の私的幻想が融合し一つの共同幻想が生まれる

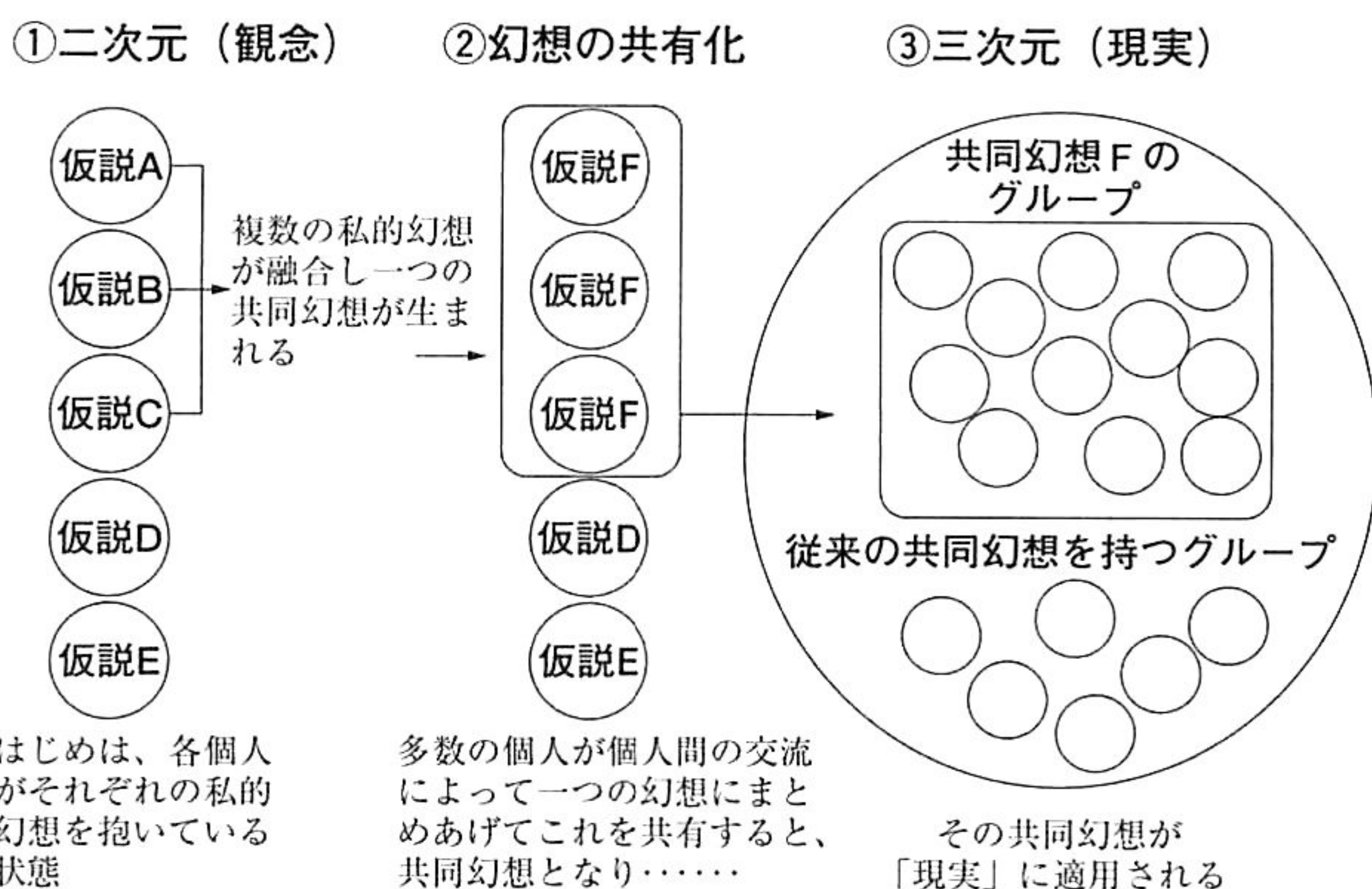
仮説F
仮説F
仮説F
仮説D
仮説E

共同幻想Ｆのグループ

従来の共同幻想を持つグループ

はじめは、各個人がそれぞれの私的幻想を抱いている状態

多数の個人が個人間の交流によって一つの幻想にまとめあげてこれを共有すると、共同幻想となり……

その共同幻想が「現実」に適用される

空想の中で構築された仮説が実現へと適用される。

だろうか。

†萌えと幻想の共有化

　もちろん、萌えは単にこの悲惨な現実から避難するという消極的な「守り」の道ではない。短いスパンでみれば緊急的な「避難」であり「守り」なのだが、長いスパンでみてみれば、萌えの世界で構築された新たな人間関係の制度がいずれは現実社会へと逆転送されて現実を変革するかもしれないのだ。

　さきほど唯幻論や唯脳論に触れたが、これらの説に基づいて現実（三次元）と空想（二次元）の関係を図説化してみよう。図表26を参照してほしい。

　このように現実と観念、三次元と二次元

とは実は結びついており、しかも二次元＝観念のほうがそもそもの主体となっているのだ。観念とは目的論の世界であり、現実は因果律の世界である。そして人間が構築する「現実社会」とは、因果律の世界に自らの目的論を持ち込もうとした結果生まれてくる「リアルな仮想現実」に他ならない。

もちろん、ある観念が空想されたからといって、その観念のすべてが現実に持ち込まれるわけではない。観念を現実化するためには、大勢の人間が同じ観念を共有する必要がある。「幻想の共有化」という作用が必須となるのだ。たった一人の人間だけが持っている観念は、妄想にすぎない。しかしその観念を大勢の人間が共有化すれば、それは共同幻想となり、やがては現実となる。この「幻想の共有化」作用をもたらす力は、かつては主に書物が担っていたが、情報産業の発展によって現在では映画・テレビ・ラジオ・インターネットといった複数のメディアが担うこととなった。

インターネットは、情報の受け手と発信者が原則的に平等となっている点が新しい。従来のメディア——テレビや新聞などでは発信者が一方的に受け手に情報を与えてきたのだが、インターネットでは「情報を一手に握って管理している」という特権的な階級は原則的に存在しない（アクセス数の多いサイトなどはあるが）。オタク文化（萌え文化を含めて）の爆発的な拡大は、このインターネット文化と無関係ではない。ネットに接続できる環境

さえあれば、誰もが新たな「共同幻想」を生み出し、あるいは新たな共同幻想に主体的に参加することが可能となったのだ。

たとえば、匿名掲示板「2ちゃんねる」から生まれた「電車男」が、書籍や映画といった既存のメディアに展開することを、参加した当のスレッドの住人の多くが忌避したのはなぜか？　それは、「平等原則」のメディアであるインターネットから生まれた電車男という共同幻想が、既存の「一部の人間が特権を持っている」メディアに取り込まれて商品化されることに対する嫌悪感の表れだったのではないだろうか。

「萌え」もまた既存メディアによって無力化され、紋切り型の情報として消費されてしまう危機を常に孕んでいるわけだが、そのことについては後述する。

†萌えの思考実験が現実社会に適応された場合

さて、「萌え」の思考実験が何がしかの新しい共同幻想を生み出し、その共同幻想が現実社会に適応された場合、はたして何が起きるのだろうか？

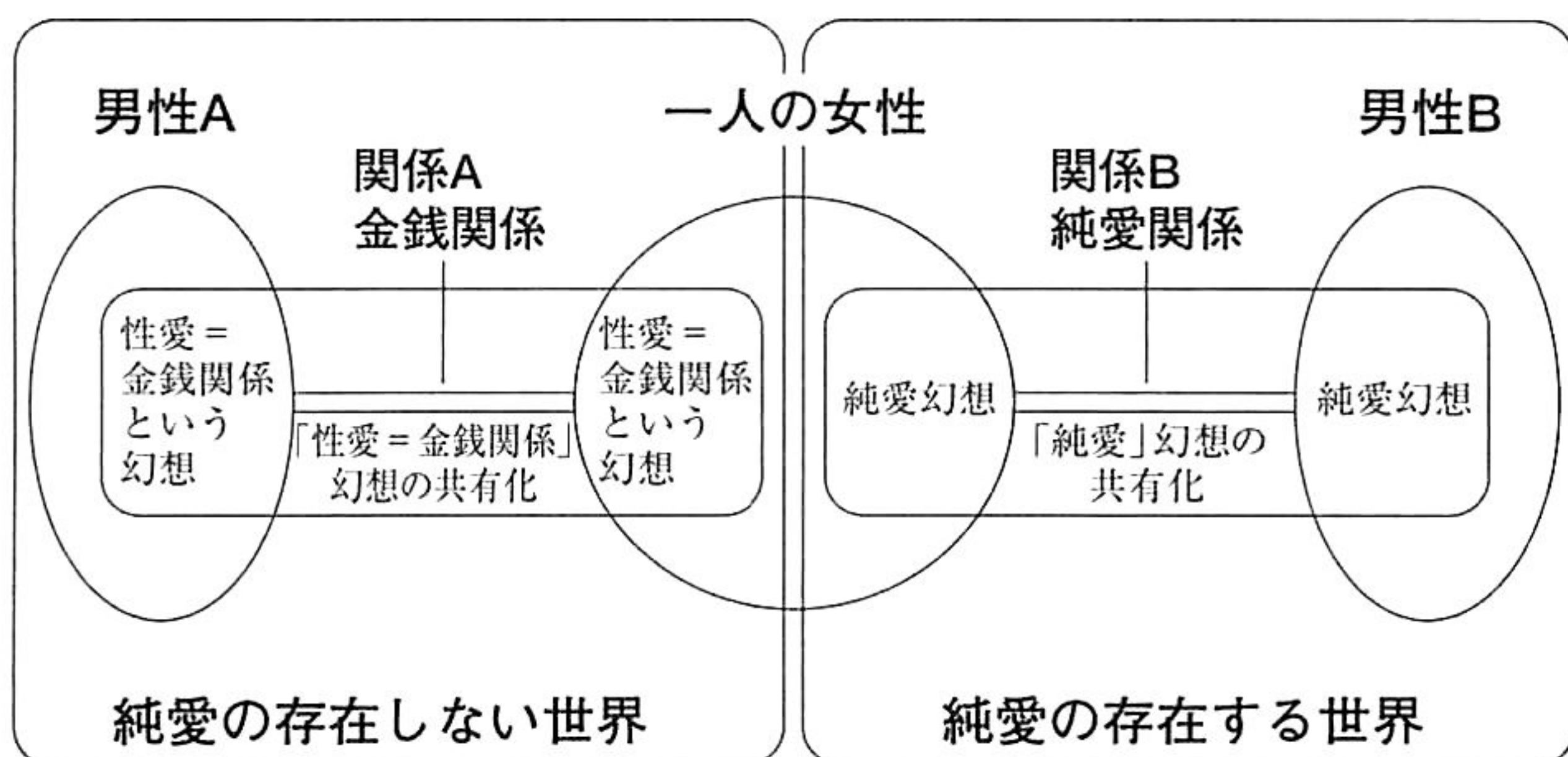
「萌え」はまだ発展途上の運動なので、「現実世界は、かくあるべし」という最終的な新しいシステムを生み出して共同幻想化するには至っていない。したがって正確な結果を予想することは難しいが、すでに秋葉原を中心として「メイド喫茶」などの二・五次元産業

が登場していることに注目したい。二・五次元産業とは、三次元の人間に二次元キャラクターのコスプレをしてもらったり、「メイドさん」のような二次元にしか存在しないキャラクター属性になりきってもらったりするサービス産業である。コスプレ文化そのものは昔から存在したが、それが産業化したということは、「コスプレという萌え文化が二次元から三次元へ進出してきた」という一つの重要な事件と言っていいだろう。

最近では喫茶店だけでなく、メイドさんに部屋を掃除してもらうというサービス産業も現れている。こうなると単にアルバイトの女性にメイドさんのコスプレ、つまり二次元の模倣をしてもらっているだけではない。彼女は実際に現実世界においてメイドさんとして機能しているわけである。

「メイドさん」は比較的現実化しやすい共同幻想なので（もともとヨーロッパに実際に存在するメイド文化がモデルになっているから）、早い段階で「二・五次元産業」という形で現実社会に逆転送されたのであろう。

現実化が困難な共同幻想としては、やはり「萌えロボット」幻想がある。恋愛の対象としての萌えロボット幻想はリラダンの『未来のイヴ』以来足かけ三世紀もの歴史を持つが、いまだに実現していない。いずれは実現すると思われるが、ＡＩの開発が進んでいないのでおそらく僕が生きている間には無理ではないだろうか。

図表27　純愛の存在する世界と存在しない世界

岸田秀説では、人間関係の質を規定するものは両者の間で共有される共同幻想の質である。したがって「純愛」は「ある」と考える者同士の間には「ある」が、「ない」と考える者同士の間には「ない」。

もちろん、「メイドさん」や「ロボット」といった物理的な属性だけが「萌え」の本体ではない。萌えの精神・萌えの思想とでもいうべきものが、常に萌えの底流に流れている。たとえば「純愛主義」や「男女平等主義」「非暴力主義」などだ。これらの「萌えの精神」を現実社会に逆転送することができれば、社会に対して多大なメリットがあるはずなのだ。現実の恋愛はいま、本来の理想を失って弱肉強食の狩猟ゲームと化している。その結果、「愛情」よりも「金」や「地位」「プライド」といった本来は恋愛と相反する価値が尊重されることとなり、恋愛本来の「お互いを癒し自我を安定させあう」という機能は損なわれ、その結果、ＤＶやストーキングといった問題が多発するようになった。家族にしても同様である。

ありていに言えば「セックスしたいだけ」とか「金が目当て」とか、そのような動機付けで恋愛したり結婚した結果が、人間の精神を癒し充足させる関係性に到達するはずがないのである。岸田秀は、これを「寛一お宮」の関係で説明している。お宮という一人の女性に対して、純愛を捧げれば純愛が得られるが、金でお宮の愛を買おうとしても得られる女は金目当ての欲深な女にすぎない——すなわち、個人同士の関係を規定するものは、その関係を規定する共同幻想の質とレベルによるというのだ。この説に従えば、愛なき現代を生み出した原因はやはり恋愛資本主義というシステムであり、萌えの理想である純愛主義を現実に持ち込んで定着させれば、現実世界にも純愛が蘇るはずなのである（前ページの図表27参照）。

†精神世界の価値が復興すれば家族が再生される

「恋愛の復興・純愛という理想の再生」という現実的な目的と、「二次元のキャラクターに萌える」という萌える男の行動じたいは、一見するとまったく逆方向へ向かっているように見える。したがって、萌える男を表層的に「現実の恋愛から逃避している」と断罪したり嘲笑することはたやすい。もっと極端な場合になると「萌える男は現実の女性に相手にされないので、仕方なく二次元に逃げるしかないのだ」という差別観を持つ人間も多い。

特に、恋愛資本主義システム――恋愛という商品を売り、消費させることで利益を得ているシステムにとっては、萌える男は排除すべき存在である。このシステムの中には、マスメディアも組み込まれている。したがってメディアでは、「萌えとは現実逃避である」「萌える男は敗者である」という方向へバイアスをかけた報道がなされることになる。

しかし、僕の考えでは、萌えとは「現実における既存システムの崩壊」→「観念による再生シミュレーション実験」→「新システムの現実への導入」という流れの中で必然的に生まれてきた運動であって、つまりは恋愛や家族の完全な崩壊を食い止めるための「修正案」について試行錯誤する精神運動なのだ。ヘーゲル哲学における「正・反・合」に多少近いニュアンスで捉えてもらえればよい。

また、もう少し消極的な意味では、萌えは「現実における恋愛の放棄」「恋愛と称する消費活動に対するストライキ」であると捉えることもできる。バブル期以後、本来は「純愛」であるべきはずの恋愛が「勝ち組」「負け組」といった弱肉強食的な価値観に支配されるようになり、受験生が寸刻を惜しんで勉強して少しでも偏差値の高い学校に入ろうとするのと同様に、男女ともどもに少しでも「恋愛偏差値」の高いパートナーを捕まえようとあくせく努力し消費し続けなければならなくなった。

しかし、偏差値の高い学校に入ることと受験生自身の人生における幸福とがまったく無

関係であるのと同様に、「恋愛偏差値」の高い人間を捕まえることが彼（彼女）にとって幸福に繋がるのかといえば、必ずしもそうとはいえない。むしろ、「恋愛はかくあるべし」というドグマに縛られることで恋愛の本来の機能と目的を見失っているのではないか。

これは家族関係にしても同じことが言える。家族関係には経済的な結びつきという側面もあるが、情動的な結びつきにより家族間で相互の自我を安定させ、居心地の良い空間を作り出すという機能も内包している。もちろん、これはあくまでも「理想」であって、完全に理想に合致する家族関係を実際に作り出すのは困難である。だが、最初に理想があるのと、最初から理想がないのとでは、結果はおのずと異なってくる。先ほどの図表27（一七五ページ）を参照してほしい。理想がある世界では、理想は「ある」。しかし理想がない世界には、理想は「ない」。家族を構成する人間たちが「家族という関係には理想がなく、単に荒んだ偶然的な関係にすぎない」という幻想を共有すれば、家族は有効に機能しない。そしてそれが現在の多くの家族の状況なのだ。

さらに、女性が容易に経済的自立を果たせるようになった現在では、女性が無理をして家族関係を維持する必要がなくなった。家族関係が自己にとって不利益な関係にしかならなければ、あっさりと家族を捨てて自立してしまうことができるのだ。もちろん家族内に踏みとどまって、より良い関係の構築を目指すというルートもある。だが、最初に当人が

「より良い関係を築くことができる」という理想を持っていなければ、そのような選択肢はそもそも現れないわけだ。「ダメなら潰してしまえばいい」「やめてしまえばいい」というのが、理想なき現代における家族関係・恋愛関係に対する基本的な考え方になっている。もちろん、これはこれで正しい。お互いを不幸にするしかない関係を続けるぐらいなら、無関係のほうがよほどましなのだ。しかし、すべての人間がひとりきりになり、「独家族」状態で生きていき死んでいくという社会は、非常に不安定なものになるだろう。大部分の人間にとっては、やはり自我を安定させるために他者との関係性が必要なのだ。

†「純愛」復興

そこで、恋愛関係や家族関係の中に一度は相対化されて無効化されてしまった「純愛」という概念をふたたび見出さなければならない、という欲求が高まってきたのだ。「萌え」もまた、「純愛」を復興しようという運動なのだ。「萌え」のみならず、「純愛」をそろそろ見直そうという動きはいろいろなところで登場しているのだが、旧来の恋愛関係・家族関係とは構造的に異なる関係を作り出すレベルまで踏み出している運動は今のところ「萌え」だけかもしれない。

オタクとキャリア女性の純愛を描いた『電車男』(原作版)は、旧来の恋愛資本主義的

なシステムにオタク男を嵌め込んだだけの構造で、何ら新しい価値観を提出していない(これからはオタクも恋愛に参加させるべきだという提案は新しいのかもしれないが)。携帯サイト小説からヒットした『Ｄｅｅｐ Ｌｏｖｅ』(第一章)もまた、「純愛を見失って売春をしていた少女が、真実の純愛に目覚める」という紋切り型の物語だった。

これに対して萌えが再生させようとしている純愛主義はただの復古主義ではなく、よりラジカルで新しい純愛主義なのだ。

そもそも、旧来の純愛が現実では実現困難であったからこそ、恋愛は相対化されて恋愛資本主義に堕ちこんでしまったのだ。だからその概念をそのまま復興させようとしても、恋愛資本主義が「純愛資本主義」にすりかえられるだけではないだろうか。つまり「純愛すら商品化される」という事態が起こるのである。

「電車男」がネットから書籍・映画・ドラマ・漫画などあらゆるメディアによって商品化され消費しつくされたことからも、この危惧は当たらずとも遠からずの感がある。『電車男』(原作版)は八〇年代バブル期に築かれた価値観である恋愛至上主義から踏み出しておらず、その先にある「家族」という問題はまったく視野に入っていない。「恋愛結婚こそが人生のゴール」というのが恋愛至上主義の一つの教条になっているが、現実には結婚した後の人生のほうが長い上に何かと厄介な問題が持ち上がってくるわけで、「恋愛して

結婚すれば幸せになれる」という物語をもう一度高らかに唱えたからといって家族の崩壊という現実が改善されるかどうかはわからない。むしろ、結婚した後に構築される家族関係の中に純愛という思想を導入することによってこそ、家族復権の可能性が見えてくるのではないだろうか。

†現実の家族解体と「家族萌え」との相対関係

家族制度が個の自立によって解体の一途を辿っている背景には、家族が「経済的活動のための一つの機能」という形に相対化されてしまっているという原因がある。八〇年代以後、恋愛やセックスやその他すべての関係性が相対化されたのであるが、このような相対主義は（狭義の）功利主義につながる。その結果、家族もまた個々の利益のために集合離散を繰り返すあやふやな関係性に変質していったのだ。この変質は個人の自立という利益をもたらしたが、同時に個人を孤立させ、絶え間ない不安に落とし込むというデメリットも生んだわけだ。

このような状況に抗うために、萌えの世界で強烈に沸き起こったムーブメントが、「家族萌え」――「（空想の）家族に萌える」というジャンルだったのだ。妹、姉、母、弟、あるいは父親……あらゆる家族が萌えの世界では萌えられる対象となる。さらに、萌える

男自身も二次元の家族から萌えられる対象になる。兄と妹の（恋愛関係とは異なる）家族としての純愛関係を巨大な体系としてまとめ上げた『シスタープリンセス』は、萌えの世界の中で「愛情を与え合う家族」という家族の本来の理想像を追求しようとする動きだった。

この『シスタープリンセス』に登場する妹は全員、重度のブラザーコンプレックスと診断されるパーソナリティの持ち主であり、もし現実にこのような「お兄ちゃん大好き」と公言してはばからない妹が存在したら、周囲から奇異な目で見られることだろう。妹に愛情を注ぎ続ける兄も、同じように重度のシスターコンプレックスの持ち主と診断され、やはり変人扱いされるだろう。実際、『シスタープリンセス』に嵌っているオタクは「妹好きの変人」と周囲の非オタクから気持ち悪がられることが多いはずだ。つまり「家族に萌える」という行為自体が、現代では「気持ちの悪い」行為なのである。だが、本来、家族というものはそういう関係であるべきだという理想があったはずなのではないだろうか？

もし現実の家族が多少なりともお互いに「家族萌え」の精神を持つことができれば、家族の崩壊・解体という現象に歯止めがかけられるはずなのだ。もちろん現実の家族が家族萌えを通り越して恋愛関係や性関係に陥ってしまうとさまざまな問題が発生するが、「萌える」というレベルの関係に留まっていさえすれば、その関係は両者にとって自我の安定

をもたらしてくれる非常に有効な関係となるはずなのだ。

†家族形態の多様化——兄妹関係、母子関係、主従関係

また、萌えの世界では、従来の家族関係・恋愛関係に代わるまったく新しい関係性を作る実験も行われている。すでに前述したとおり、必ずしも男女は他人から恋愛関係を経て家族に至るというルートだけを通らなければならないわけではない。たとえば、赤の他人同士であっても、「兄」と「妹」の関係を構築する、というルートも可能なのである。『マリア様がみてる』では、学園の先輩と後輩が「姉」と「妹」の関係を結ぶという「擬似姉妹関係」が作品世界のキモになっている。つまり「擬似家族関係」という可能性も、われわれには開かれているということだ。

実は、擬似家族という関係性はアジアでは古くから存在した。といっても兄と妹ではなく「兄と弟」、つまり「義兄弟」というものだが。中国の古典『三国志演義』では劉備・関羽・張飛の三人の男伊達が義兄弟の契りを結ぶシーンが序盤の最大の見せ場になっているし、日本でも「固めの杯」によって男同士が義兄弟になるという風習が任俠の世界に残っている。義兄弟の風習がどのような理由で登場したのかは僕の専門外なのでよくわからないが、男が集団を構成する場合、「赤の他人」同士で利益のためだけに結びついている

状態よりも、「義兄弟」つまり擬似家族として義理人情で結びついているほうが集団が安定するであろうことは想像できる。

同様に、男女関係においても、「金の切れ目が縁の切れ目」的なありように陥って不安定になりがちな恋愛関係よりも、擬似的な「兄妹関係」「姉弟関係」を結ぶほうが、あるいは安定するのかもしれないのだ。恋愛関係は男女平等主義の敷衍によって原則的に男女が対等の立場に立った関係だが、両者が対等であるがゆえに衝突が絶えず、利害や感情が衝突した場合にいずれの意見を採用するかという状況になると確固とした判定基準が見出せない。こうなると罵り合いが続くか、あるいは暴力に訴えるＤＶという手段が出てくることも多くなる。

だが、たとえば「兄」と「妹」の関係であれば、兄が妹よりも表面的には上位に位置する（が、内的には兄が妹に萌えている）という関係であるから、兄が妹に譲歩するという形を取りやすい。もちろんここで言う「兄妹関係」とは現実の兄妹関係ではなく、萌え世界において理想化され再構築された兄妹関係のことである（なお、表面的にも内的にも妹が兄を支配するというパターンもある）。

逆に萌え世界における「姉」と「弟」の関係では、姉が弟を支配する上に、意見が対立した場合にも姉の意見が優先されるというパターンが多いが、姉が一方的に弟を溺愛する

というパターンもある。

他にも擬似的な母子関係や擬似的な父娘関係、メイドと主人のような主従関係など、萌えの世界にはさまざまな関係性が登場する。これらすべてが現実世界においても有効であるとは思わないが、「義兄妹システム」や「義姉弟システム」などは男女間の新しい関係性のシステムとしていずれ完成度を高め、何らかの形で現実にフィードバックされるのではないだろうか。

†現実世界と精神世界の並立世界——二つの世界を機能別に使い分ける

現実世界と萌えの世界を完全に区別してしまい、両者を機能別に使い分けるという方法論もある。つまり恋愛や家族といった「癒し」「救い」を求める精神的な機能については、すべてを萌えの世界で賄ってしまう。同時に現実世界では、衣食住といった生活と労働・消費を行い、現実の人間関係には自我の支えを求めない。現実の人間と恋愛や家族といったディープな関係を構築しないから、余計なトラブルも起こりにくくなる。

これは理想の放棄ではなく、「理想は精神世界で実現すればよい」という一種の割り切りを行うということである。この場合、現実における家族や恋人は完全に機能的な結びつきでしかないということになり、一見すると現状よりもさらに崩壊が加速するようにみえ

る。だが、現実の関係に理想も持たない代わりに希望も持たないので、現実の関係が破綻する可能性は低下する。

この方法論はつまり、現実における家族や恋愛の価値を極限まで相対化してしまい、そのかわりに空想の世界に自我を依存させるというやり方だ。「家族を復権させる」という萌えの目的は現実世界では果たされないが、観念の世界において果たされる。そしてそれを社会の誰もが「現実逃避」だとは思わず、それを「救い」だと認め合う価値観を持つ。実際問題、いま現在「萌えて」いる男たちは内面で救われているわけなのだが、周囲の社会がそれを「救われている」とは認めずに「現実逃避」だと断罪するから、萌える男の葛藤が終わらないわけだ。現実における人間関係の再構築が萌えの究極の目的だとしても、そこに至る以前の段階において、そのような「萌えによる救いの社会的認知」を得る必要はあると思う。

また、萌えの世界が「逃避」ではなく「救い」であり「世界の理想の姿」であると認知されれば、その萌えの世界を現実にフィードバックして現実世界にも救いと癒しをもたらそうという動きも本格化するだろう。僕がこの本を通して主張していることは、つまり、そういうことなのである。現実社会における恋愛資本主義というシステムには、もう理想はなく、救いもない。一部の人間は救われるかもしれないが、万人が救われるシステムで

はないのだ。
　人間は平等であるという民主主義の理念に基づけば、すべての人間は最低限の文化的生活を保証される権利を持つのみならず、最低限の自我の安定・精神的な幸福感をも保証されるべきであり、恋愛関係や家族関係のようなクリティカルな問題を「個人の努力の結果」として放置し、弱肉強食の状態のまま放置しておくべきではない。人間は生まれながらにして容姿や性格、経済力などで大きく差異を持っている。つまり「原則平等」ではあるが「実際には不平等」なのだ。そこに「自由恋愛」を持ち込んで放置すれば、システムから排除されていく人間が発生することは自明の理なのである。そして、それらの人々を路上に放置したまま嘲笑しているのが、現代の社会なのだ。これは根源的な不平等であり、重大な社会問題なのだ。すべての人間が誰かしらの「他者」に萌え、愛情を感じ、また愛を与えられ、自我を安定させることができる、そのような世界を実現させようとする過程において、「萌え」は必然的に生まれてきたのだ。
　この「自我を安定させる人間関係のシステム」はすべての人間に必要なものであって、衣食住と同等に重要なものだ。したがって、「恋愛」を「一〇〇メートルを速く走る能力」と同様に「本来不平等なもので才能の有無を嘆くのはあつかましい」と言い切るのは間違いだし（一〇〇メートルを速く走れなくても人間は別に困らないが、誰にも愛されず誰をも愛せ

ないと人間は深い苦悩の淵に落とされる)、また「本人が努力しないのがすべて悪い」という論も間違っている。恋愛に関しては、努力しても報われない人間もいる。その上、その努力の中身が「金を稼いで貢ぐこと」や「言葉たくみに女の機嫌をとること」「相手の心理をうまく誘導すること」などといったあさましい有様になっている現状では、その努力自体を潔しとせずに観念世界の純愛に走る人間が続々と現れるのも当然であろう。

異性にモテることを目的とした女性雑誌や男性雑誌の見出しを見てみてほしい。そこに書かれている「異性を誘惑するテクニック」の数々を、「役に立ちそう」と思うか「吐き気がする」と思うかは人それぞれだが、「吐き気がする」と感じる人間も多いのだ。そのような性質の人は往々にしてオタクとなり、萌えキャラに純愛を捧げることになるのだ。

萌える男とは「モテたくない男」なのである。

第六章

萌えない社会の結末

——家族の解体

†萌えの目的論を解体する試みが萌えを無力化する

前章では、「萌え」によって家族や恋愛といった現代社会に必須の社会システムを再生することができるのではないかという可能性について考察してみた。僕の主張の骨子は、現実社会（三次元）もまた人間の脳が作り出した「共同幻想」であり、したがって個の幻想（二次元）が三次元にフィードバックされて、新たな現実（共同幻想）を作り上げていくことも可能だという一点にある。つまり、実はわれわれ人間が「現実」だと考えている世界と「観念」だと思っている世界すなわち三次元と二次元とは「地続き」になっているという主張だ。そしてこの三次元と二次元の境界は、インターネットをはじめとする情報メディアの急激な進化によって、以前よりもはるかにあやふやであいまいなものになっており、それだけ個の持つ幻想――二次元が三次元に与える影響力は大きくなっている。

岡田斗志夫はこのような二十一世紀型社会を「自由洗脳社会」と定義している。「洗脳」と書くと怖そうな感じがするが、つまりはかつてのキリスト教のような唯一絶対の巨大な価値の体系は情報化社会においては失われ、個々の共同幻想をお互いに発信しあう社会がこれから到来する（あるいは、すでに到来している）という話である。ゆえにすべての価値は相対化される。岡田氏はだから、旧来の「恋愛至上主義」システムの維持を諦めて、各

個人は恋愛以外のもろもろの人間関係を機能的に使い分けることで自我の安定を図るというシステムを提唱したわけだ。

これに対して僕が提唱している「萌えによる家族・恋愛の再生」は、どちらかというと歴史の歯車を逆に回転させようとする試みであるかもしれない。もちろん、すべての人間が「萌える」人間になる必要はなく、またそのような事態にはならないだろう。さまざまな共同幻想が並立する情報化社会の中で、「萌え」に価値を見出した人々が他の共同幻想を持つ人々と共存できればそれでよいわけだ。

僕が再三にわたって「萌え」の有用性と正当性を主張しなければならないのは、あくまでも「萌え」を一種の精神病理として差別したり、うわべの価値観によって道徳的に非難してくる人が、特に旧来のマスメディアに多くみられるからである。そして、メディアが「萌え」を忌み嫌う理由の一つに、萌えが既存メディアと密接に関わっている「恋愛資本主義システム」と相反するシステムであるという原因があることを訴えてきた。

新しいシステムが現れると、既得権益を持ったシステムは必然的に新しいシステムを排除しようとする。たとえばインターネットが勃興した時もそうだった。テレビなどのメディアは当初、インターネットを自分たちよりも一ランク低い位置にある猥雑なメディアであるとして自らの既得権益を守ろうとした。しかし、新しいシステムが拡大するというこ

とは、そのシステムが多くの人間にとって必要性があるということであって、旧システムがどのような妨害をしようとも必要性がある限りは新たなシステムの拡大を阻止することはできない。

「萌え」もまた、恋愛と家族の崩壊という現実に対する一つの対抗策として生まれてきたシステムであるからには、萌える男たちを「気持ち悪い」「敗北者」と批判しようとも決して彼らを消し去ることはできない。むしろ現実が変わらぬままである限り、萌える男は増え続けるだろう。

†「電車男」ブームのからくり

さて、旧システムが新システムに対して最初にとる行動は「排除」であるが、いずれは「どうやっても排除できない」という現実に行き着くことになる。すると、次に旧システムが行うことは、「新システムの取り込み・同化による無力化」である。新システムが巨大化して旧システムよりも大きな力を持ってしまえばこれは不可能となるが、新システムが発展途上の段階であれば充分に可能なのだ。

わかりやすい例で言えば、読売巨人軍がFA制度などを駆使して他球団の四番打者を片っ端から集めてしまう作戦に似ている。四番打者を九人以上集めても使い途がないわけだ

が、他球団で四番を打たれるよりは自軍のベンチに置いてしまったほうが相対的に自軍が有利になるというわけだ。もちろん、集めてきた中には立派に活躍する選手もいるわけで、うまくすれば自軍の戦力アップとなり、悪くても他球団の戦力ダウンとなる。

萌えに関して言えば、「電車男」ブームとはつまり、書籍・漫画・映画・ドラマといったあらゆる既存メディアの利害が一致した「ネット文化およびオタク文化の取り込み・無力化」キャンペーンだったわけである。おそらく、一人の人間がすべてのメディアを招集して「電車男」キャンペーンを開始したわけではないだろう。むしろ、既存メディアのインターネット文化および萌えオタク文化に対する無意識的な不安と恐怖心が、通常ではありえないスピードとスケールでの一大メディアミックスキャンペーンという形に膨らんでいったのだと思われる。

「電車男」は、萌えオタクという新システム側の人間を、恋愛資本主義という旧システム側に取り込んでいき、恋愛資本主義の勝利を謳いあげる物語である。同時に、2ちゃんねるというネット文化から登場した物語を、旧メディアのシステムに取り込み、消費し、旧システムの「商品」にしてしまうという運動でもある。異常ともいえるメディアの「電車男」への入れ込みぶりは、新システムを取り込んで延命しようとする旧システムの集合無意識のなせるわざなのである。

このように「萌え」は、本来「愛の消えた現実社会を再生させる」という大きな目的を抱いている運動であるにもかかわらず、いつ何時旧システムに取り込まれてその目的を喪失してしまうかもわからない微妙な状況に置かれている。「電車男」では、恋愛は「エルメスのティーカップ」や「六本木」といった旧態依然の恋愛資本主義的文脈によって語られ、萌えるオタク男は「恋愛を知らない童貞」という徹底的に無力で無価値な存在として描かれる。つまり「電車男」では、オタクは「ブサイクな男」「ダメな男」「無知蒙昧で、教育されるべき人間」という立場に貶められ、エルメスという恋愛資本主義側の人間の教育によって恋愛市場に参入を許される。これは、一種の自己啓発セミナー的な成長物語なのだ。そこでは「萌え」は「ダメ人間」「無能者」という意味合いしか持たない。

また、「萌え」に「逃避」以外の目的がなく（つまり無目的ということ）、単なる記号に対する動物的な発情にすぎないとする「萌え解釈論」がメディアによって繰り返し語られるのも、この説が「萌え」の目的論的意味合いを無化しようとする旧システムの願望と合致する説だからであろう。

目的を喪失したシステムは無力化する。

もしも「萌え」が旧システム側に取り込まれてしまうようなことがあれば、はたして社会の行く末には何が待ち構えているのだろうか？

†仮想世界のみに生きる男と女の増殖

まず確実なことは、「萌え」を無力化して恋愛資本主義システムを延命させることに成功したとしても、もう一つの新システム——社会の電脳ネットワーク化を防ぐことはできないということだ。養老孟司は「社会は脳化を目指す」と述べている。つまり、人間は根源的に生の「現実」を排除し、現実世界を「共同幻想」、すなわち「脳化社会」に作り替えようとする欲求に基づいて行動している。「脳化」を「自然の克服」と言い換えてもよい。これはキリスト教が崩壊して以後の西洋文明において特に顕著な欲求なのだが、良かれ悪しかれ脳化という運動はコンピューターとネットワークというツールを得て、社会そのものの電脳化というSF的な夢を実現することを可能とした。するとどうなるか。われわれが「現実社会」と呼んでいる三次元世界は、ますますその地位を低下させていく。インターネット世界の持つ影響力が、三次元世界を超えていくことになる。

そもそも恋愛資本主義社会もまた、「テレビや雑誌といったメディアによる三次元世界の洗脳」により支えられている社会であった。ただし、恋愛資本主義社会は、メディアという特権階級だけがヘゲモニーを握る管理型の洗脳社会だったが、インターネットが発達

すればすべての人間が原則的に平等に、自らの幻想を共同幻想化させる機会を有することとなる。ゆえに、メディアの洗脳力は低下の一途を辿る。

さて、そこまでインフラが整えば、いよいよここで「萌え」による恋愛と家族の復権が実現への第一歩を踏み出すことになるのだが、もし途中で「萌え」ムーブメントが潰えてしまったと仮定すると……この段階で起こることは「仮想世界のみに生きる人間の増殖」だ。「萌え」には「家族の復権」という目的があったが、その目的が果たされず、かつ社会の電脳化だけが進行すれば、家族は完全に解体されるだろう。つまり純粋に二次元のみに生きる男が増え、同時に二次元のみに生きる女性も増える。そして彼らは決して交わることなく、お互いの世界の中で決して三次元にフィードバックされることのない「萌え」の情念だけを抱いて生き続けることになる。

シャマラン監督の映画『ヴィレッジ』には、そのような「現実から遠ざかる方向に理想を追求した果てに構築された隔離世界」が描かれている。この映画に登場する村は、実は悲惨な現実社会に背を向けた理想主義者たちが集まった「架空の世界」であり、彼らは彼らの（誰も傷つくことのない平和な村という）理想の世界の住民であることを「演技」し続けているのだ。

つまり、「萌え」の無力化・「萌え」の目的論の解体という試みが成功したとしても、

「萌え」という情動は決して消えることがない。愛なき世界で「萌え」なしには生きられない人間が途絶えることはないからだ。つまり「萌え」が解体されると、三次元と二次元を完全に分断して二次元にいわば「ひきこもろう」とする人々が増加することになるのだ。いや、旧システム――恋愛資本主義と旧メディアは、萌える男全員を「ひきこもり」と同列に扱おうとしている――というよりむしろ積極的に社会から排除してひきこもらせようとしているのかもしれない。「電車男」で描かれるオタク像は、秋葉原以外の街には繰り出さないひきこもりの一歩手前というキャラクターである。「おまいら、外に出ろ」という電車男の言葉は、「萌えるオタク＝ひきこもり＝三次元から排除された存在」という、旧システム側にとって有利な「萌えるオタク像」そのものを言い表しているのだ。

†二次元と三次元は両立可能

「萌え」によって実現する可能性のひとつに、二次元と三次元を機能的に使い分けることで安定したシステムを構築するというルートがあるのだが、「電車男」はそれを許さない。旧システム側にとって、この世界におけるシステムは三次元＝恋愛資本主義だけで構わないのだ。

第一世代オタクとして知られるAV監督二村ヒトシが「電車男」を素材として製作した

AV『電車男の接吻とセックス』では、AVを捨てろと迫る彼女に対して、電車男が「オナニーとセックスは別だから」とAVを捨てないことを宣言し、物語が終わる。つまりこの作品は「電車男」に対して「二次元と三次元は別物であって、両立可能であり、いずれかを捨てる必要はない」というメッセージを送っているのだ。

原作のエルメスは電車男から同人誌を取り上げようとする。電車男は恋愛するためにオタクの服装を捨ててファッションに凝らざるをえなくなる。「恋愛資本主義マニュアル」によって電車男は改造されていく。僕が「電車男」に耐えられないのは、電車男の内面がエルメスに愛されているからこそ恋愛関係が発生しているはずなのに（そうでなければ純愛とはいえない）、なぜ電車男が恋愛資本主義的なマニュアルに基づいて恋愛スキルをあげて「外見」を「向上」させなければ恋愛が成就しないのか、という点にある。電車男がオタクファッションを維持したまま恋愛を成就させなければ、それは結局「人間は外見によって愛される」という萌えオタクが否定した旧システムの価値観に逆戻りさせられているだけなのだ。髪型や服装をマニュアル仕様で改造する行為に、「恋愛という商品のために消費させられる」ということ以外に、いったいどのような意味があるのだろうか。

オタクに恋愛資本主義のマニュアルを教え込んで恋愛システムを延命させたからといって、恋愛と家族の崩壊が阻止できるとは思えない。システムそのものは何も変わらないか

らだ。
ただ「電車男」では、萌えるオタク男に、すでに既存のシステム内では失われてしまった「純愛」という美点を発見している。オタクが萌えることによって純愛を守ってきたことに気づいたわけだ。しかし、その純愛もまた「電車男」という物語の展開によって商品化されてしまう。「オタクは純真だから、遊んだ後の結婚相手に最適だ」というアメリカでは昔から囁かれていた小噺めいた説が、大々的に宣伝され敷衍されるだけなのである。「電車男」は、結局、この崩壊しつつある恋愛システムを回復させることができない。「恋愛資本主義という宗教がオタクという弱者・敗北者を救う」という物語を喧伝しているだけなのだ。商品化され堕落した恋愛、そして壊れ続ける家族といったシステムをいかにして再生するかという新しいビジョンは何もない。

†恋愛資本主義という一元論主義

なぜ、彼らは新しいビジョン、新しいシステム、新しい価値観を作り出そうとしないのか？　それは、彼らが「一元論」に陥っているからなのだ。この世界はただ一つの「現実」のみで構成されており、観念の世界はすべて妄想であり虚構にすぎないという「一元論」。この思考に陥ると、観念（二次元）で暖めたアイデアを現実（三次元）にフィードバ

ックするという循環が止まってしまう。つまり「思考停止」という状態に陥る。思考停止したシステムは、システムそのものを維持するためだけに動き続けることになる。そして、新しいシステムを排除しようとする。

このようなせめぎ合いは、あらゆる人類の歴史上で展開され続けてきた。もともと西洋の近代とは、キリスト教という一元論から精神の自由を獲得するための運動だったのだが、一つの運動が新しいメインストリームとして根付くと、それがまたシステムとして固定化され、ふたたび一元論的停滞に陥るのだ。

……と、ここまで書いてから劇場映画版の『電車男』を映画館で観てきたのだが、映画版『電車男』は原作とまったく逆の物語として書き換えられていた。電車男は恋愛するために一度オタクを捨てて恋愛資本主義マニュアル的な人間に変身するのだが、自我を安定させられなくなり、「いつ駄目になるのか恐ろしくて……」という絶え間ない不安に陥り、元のオタクファッションに逆戻りする。そして秋葉原で告白して恋愛を成就する。さらに、この物語そのものが、実は電車男の「妄想」だったことが示唆されて映画が終わる。つまり映画版では、原作の構造が二重に書き換えられており、原作の価値観が完全に転倒されていた。

「オタクと恋愛は両立できない」→「オタクは恋愛と両立する」

「電車男の物語は『現実』である、ゆえに人を癒す価値がある」→「電車男の物語は『妄想』である、にもかかわらず人を癒す価値がある」

というふうに、原作と映画版は完全に逆の構造になっているのだ。恋愛資本主義システムは、「電車男」ムーブメントを仕掛けることでオタクを商品として利用し、搾取しようとしていたはずだ。しかし、いつの間にか「軒を貸して母屋をとられる」という状態になっていたのだ。ただし、この映画を視聴している人の多くが、この映画がいわゆる「夢オチ」であり、すべては「電車男の妄想」であることを「認識できない」様子だった。人間は「見たくないものは見えない」ものだ。人間の精神構造を深いレベルで支配している一元論の壁は、非常に高いと感じざるをえない。

長々と「萌え」について語ってきたが、本書で僕が主張していることは次の三つに要約できる。

①「萌えの正当性と必然性」…萌えの流行には社会的な原因があり、オタク男個人を道徳的に責めるのは間違いである

②「萌えには効能がある」…萌えの機能論的解説。萌えによって数々の心理的・社会的効能がもたらされる

③「萌えの可能性と重要性」…萌えは恋愛および家族を復権させようとする精神運動で

ありゝ萌えが挫折すれば家族も滅びる

最後の主張は言葉だけみるとやや大げさな気もするが、現在の恋愛および家族というシステムが「一元論」という罠に陥って自浄能力を失っていることを、「一元論の問題点」という形でこれから簡単に説明したい。

†ついに「自己幻想」が最大の価値を持つようになる

本書で何度も登場する精神分析学者の岸田秀は「唯幻論」という学説を唱えている。これはつまり、われわれ人間が「現実」であると思い込んでいる世界は、実は人間の精神が作り上げた「共同幻想」であるという説である。『バカの壁』を著した解剖学者の養老孟司の「唯脳論」も実は同じことを言っている。

岸田以前に、思想家の吉本隆明が『共同幻想論』において「自己幻想」「対幻想」「共同幻想」という三段階の幻想論を提唱している。自己幻想とは個人の内面そのもので他者が存在しない世界。岸田的にいえば「私的幻想」を指す。対幻想とは、一対一の関係性において発生する観念で、つまり恋愛や家族はこの「対幻想」という領域に区分される。共同幻想とは、より大きな社会を構成する観念であって、大勢の人間が共有するものとなる。

岸田においては対幻想と共同幻想は同じ「共同幻想」というキーワードで括られるが、

フロイド学派らしく「母子関係」を最初の共同幻想であるとする点からも、むしろ吉本説より岸田説のほうが「対幻想」に与えている比重が大きいといえる。母子関係や父娘関係が個人の恋愛関係・家族関係に重大な影響を与えるという説はさまざまな心理学者によって唱えられており、経験的にも思い当たる節のある人が多いだろう。特に、七〇年代以後の日本では「国家」「政治」という大きな共同幻想は相対化されてしまい、恋愛そして家族という（吉本流に言えば）対幻想が重大な意味を持つこととなった（そのような時代では、以前のように巨大な共同幻想が存在した時代よりも対幻想＝家族関係が個人に与える影響は甚大なものとなるだろう）。

そして現在。恋愛や家族といった対幻想もまた相対化され続けた結果、自己幻想こそが最も重大な価値を持つ世界が到来しようとしているのだ。「萌え」もまた、自己幻想である。脳内彼女や脳内妹は、自己の内面にしか存在しない。自己幻想に至上の癒し・価値・意味を見出す「萌える男」が増えた原因はいくつか考えられるが、やはり既存の（三次元世界における）恋愛や家族といった対幻想に救いを見出せないという点が大きいだろう。

幼少期に父親に虐待を受けると、成長してからも男性と同様の関係を構築しようとする女性がよくみられる。このような傾向を精神分析学では強迫反復などと呼ぶ。たとえ最初に与えられた家族関係が苦痛に満ちた関係であったとしても、その関係が人間関係の基礎

構造としてインプリンティングされてしまうわけである。これは母親と息子の関係にしても同様である。このように自己に対して多大な不利益・苦痛を伴う関係性を最初に習得してしまうと、対幻想（家族・恋愛）に個人の癒し・救いを求めるシステムの中で生きることは非常に難しくなってしまう。

†対幻想の崩壊から「萌え」へ

僕個人の話になって恐縮だが、僕の母親は子供を自己の延長・分身として支配しようとするタイプの人間で、僕が自立するような動きをすべて封殺し続けた。異性と仲良く交際しようとすると妨害して女友達を寄せ付けないようにしてしまうし、自分の部屋の隣に備え付けられていた二畳ほどの細長い納屋を部屋ふうに改装して僕をそこに押し込め、監視し続けるという非常に異常な人間であった。性格も宗教的な道徳観念に固着するヒステリー性で、ヒッチコックの映画『サイコ』に登場するノーマン・ベイツの母親ベイツ夫人に非常によく似ていた。そのような母子関係を最初に与えられた結果、どういうわけか僕は成長してからも母親に似たヒステリー性の支配的な女性にばかり狙われる・あるいはひかれるようになってしまい、まともな意味での恋愛関係をまったく構築できない人間になっていたのだった。

思春期において、この「恋愛できない」「女性が恐怖と嫌悪の対象でしかない」という発見はかなり絶望的なもので、僕は真面目に自殺を考えたりもしたのだった。ここで宗教や国家のような巨大な共同幻想に救いを見出すという方法もあったのだが、幸か不幸か僕にはそれはできなかった。

なぜなら、当時すでに時代は八〇年代に突入しており、まさにバブル経済と恋愛資本主義システムの肥大化の真っ只中だったのだ。共同幻想に参入することができず、対幻想を構築することもできない。そのような僕が死なないで自我の崩壊を防ぎつつ生きていくには、自己幻想——つまり「萌え」によって自分の自我を無理やりにでも安定させるしか方法がなかったわけである。

具体的にはアニメや漫画に登場する萌えキャラクターと脳内で恋愛したり、そのような妄想を自分で漫画や小説として書き出してみたり、といった作業によって、僕は何度かやってきた精神的危機と自殺への誘惑を、なんとか払いのけることができたのだった。つまり、他者(異性)に救いを求めても救われないどころか、かえって悲惨なことにしかならないので、自己治癒能力を最大限に活用するしかなかったのである。

当時はまだ「萌え」という言葉は発明されていなかったのだが、「萌え」が家族や恋愛というシステムによって救われない人間を救うという発見は、このようにして若い頃の僕

自身が身をもって体験したことなのだ。
僕が最初に「萌え」によって自分の魂を（自分で）救い出したのは、今から二十年前、一九八五年のことだった。あれから二十年が経ち、当時はまだまだ少数だった「萌える男」が急速に増加しているのをみるにつれ、僕は「萌え」が僕個人の特別な事情による行動だったのではなく、恋愛や家族といった対幻想が崩壊して「人を癒す」という本来の機能を果たせなくなった現代において必然的に生まれてきた同時多発的な精神活動なのだということに気づかされたのだ。萌える男は、それぞれ事情は違えども、既存の三次元世界における家族や恋愛といった対幻想関係だけでは満たされない何らかの思いを多かれ少なかれ抱えているのだろう。

†「関係性」という環境因子を無視し、「自己責任」に帰されるのはおかしい

にもかかわらず、社会は萌える男に「現実逃避」とか「気持ち悪い」とか「オタク臭い」という紋切り型のレッテルを貼って嘲笑したり——あるいは「電車男」のように社会的弱者として扱ったあげく「同情」してみせて、自分の「弱者への温かい視線」に酔って快感に浸ろうとしたりする。——つまり、萌える男は、現実における人間関係の荒廃の被害者であるばかりでなく、そのような立場に追い込まれて「萌え」に救いを求める行為す

ら非難されるという二重の苦しみを味わわされているわけである。
萌える男を非難する人々はみんなこう言う。「お前がモテないのは、お前自身の責任だ」と。彼自身がどのような人生を送ることを余儀なくされてきたのか、どのような人間関係の中に選択の余地もなく叩き込まれてきたのか、といった環境因子説的な発想はなぜか完全に無視され、萌える男個人の内面にすべての原因があると言い張るのだ。
しかし、個人のパーソナリティを形成する要素は、もともとの内因的な要素だけではない。外因的な要素——社会、家族関係——もまた、大きな要素となっている。そんなことはいちいち説明するまでもない自明の理であるはずだ。特に、恋愛や家族といった人間関係は「対幻想」と言うくらいで、複数の人間の間で成立する「関係性」なのであって、いずれか片方の個人の内面にその関係性を規定する原因となる要素が一方的に詰まっているはずがない。
たとえば恋愛では、その人の性格だけでなく「容姿」や「経済力」「知名度」といった社会的な属性が大きな意味を持ってくる。特に、恋愛と消費活動が融合された恋愛資本主義システムにおいては、あたかも人間がロールプレイングゲームのキャラクターのごとくパラメーターの数値によって判定されてしまう。そして、恋愛という対幻想のゲームに参加する資格を得られなかった人間は、世界から排除された上に「自己責任」という言葉を

押し付けられて非難され続けるわけだ。

†精神世界を貶める一元論という壁

僕は、このような状況がなぜ現実に起きてしまうのか、という問題を考えた末、やはり世の大多数の人間を支配している「一元論」に根本的な原因があるのではないかという結論に行き着いたのだ。共同幻想論や唯脳論といった相対主義の思考方法を知っている人間――知識として知っているだけではなく概念を理解している人間、理解しているだけでなく感情的・感覚的にその思考を受け入れている人間――があまりにも少ないのだ。残念ながら多くの人間は、一元論の世界に暮らしている。「一元論の世界」とは、つまり、この世界＝三次元世界は永遠不滅の世界であって、交換不能な唯一絶対の現実なのだ、という「幻想」にひたっている世界である。

ウォシャウスキー兄弟の映画『マトリックス』は「この現実の世界もまた、実はコードの体系、つまり妄想にすぎない」という相対主義思想を映像化した作品だったが、明らかにこの映画に登場する「仮想世界（マトリックス）の住民」とは「自分の所属する共同幻想を唯一絶対の現実だと思い込んで生きている大多数の人間」のメタファーであった。マトリックスの住民は、自分が現実を生きていると思い込んでいるが、実は共同幻想という

夢を見ながら眠っているだけなのだ。
この『マトリックス』は映画だったが、実際の現実世界も同じような状況なのだ。恋愛資本主義というシステムがメディアを使って流し続けている情報を、多くの人間が「現実」だと思い込まされて生きている。しかし、インターネットの発達によって、そのような一元論の世界もまた実はメディアによる共同幻想の世界にすぎないと気づき始めた人間が増え続けているのだ。『マトリックス』が大ヒットしたのは、まさしく、「一元論の終焉」と「二元論の復活」を告げる狼煙（のろし）だったのではないだろうか。
「萌え」とは、メディアが押しつけてくる恋愛資本主義システムという共同幻想とは異なる自己幻想を自らの内面に持つことで「自分で自分を救う」という運動である。一元論の世界観では、これは「現実逃避」であり、現実社会に対して何らの意味もないむなしい妄想ということになる。ゆえに萌える男は一元論を信奉する社会の多数派から非難され、あるいは嘲笑されることになるわけだ。また、萌える男自身も、自分が単なる「ひきこもり」ではないかという道徳的罪悪感にさいなまれ、苦悩し続けることになる。
しかし、二元論の世界観では、共同幻想と自己幻想とは地続きである。吉本隆明風に、その間に「対幻想」を介したシステムを考えてもらっても構わないが、「三次元」（共同幻想）と「二次元」（自己幻想＝私的幻想）の二つの要素によるシステムを考えてもらえると

より理解しやすいだろう。

また、僕の考える二元論では、共同幻想と自己幻想とは単に並立しているだけではなく、動的にお互いに影響を与え合っている。だからこそ「地続き」と表現するわけだ。そして、その時代のその地域において、「自我の安定」「自己の救済」といった目的にとってもっとも有効な自己幻想が、新たな「共同幻想」として共有化される時が来る。つまり僕の考える二元論は静的なものではなく、動的なものなのだ。

この「動的」という部分がまた、一元論にとっては非常に不愉快なものなのだろう。一元論では、世界が永遠不滅であるという妄想（および、世界が一個しかないという妄想）によって自我を安定させるので、「万物は流転する」という動的な思考を排除しようとするわけだ。つまり「私の自我を安定させるために、世界はこのままでいい」と。

しかし僕は「苦しみに満ちた世界がこのままでよいはずがない」と主張するのだ。「私の自我を安定させるために、世界はこのままでいい」という主張は、結局のところ「自分さえよければ世界はどうでもいい」という身勝手な思想なのだ。

†「萌え」と現実社会はどこまで許容しあえるか

人間の自我を支えるためのシステムの枠組みは、共同幻想から対幻想、対幻想から自己

幻想へと、徐々に縮小化・個別化の道を辿っている。「萌え」と現実社会との接点を認めないという一元論の価値観が主流を占め続ければ、いずれは三次元世界から切り離された形で「萌える」男が多数を占めるようになり、家族制度は名実ともに崩壊するだろう。だが、「萌え」によって現実社会を改善・進化させていけるという価値観が認められれば、二次元と三次元の間での相互フィードバックが実現し、現状よりもましな現実社会が訪れる可能性がある（もちろん失敗する可能性もあるが、その場合でも二次元と三次元の動的な関係性が途切れなければ、いずれは徐々に改善されていくはずである）。

今後「萌える男」が「現実を否定して、現実を捨てた男」になるのか、あるいは「現実を変革する男」になるのかは、だから、「萌え」を現在の社会がどこまで許容できるかどうかにかかっているのだ。萌える男を排除するのか、あるいは許容するのか。今のところ、メディアは「排除」から「同化・搾取」という方向に進んでいる。だが、これはあくまでも「萌え」が商売になるからだ。

しかし、萌える男がメディアによって商品として消化されてしまうことなく、あくまでも「萌え」の理想を保ち続けて二次元で萌え続ければ、僕たち萌える男はこちらに擦り寄ってきた旧システムを逆に取り込んでしまえるはずなのだ。だからこそ、僕は今こそ「萌える男は正しい」「現実は間違っている」と唱え続けなければいけないのだ。「現実はこの

ままで構わない。すべて正しい」などと言う人間を信じてはならないのだ。現実がすべて正しいのであれば、萌える男は生まれてこなかったのだから。

†「萌え」とは自分で行う自己救済

最後に手塚治虫の漫画『ブッダ』から、「萌え」の効能をわかりやすく説明したシーンを紹介しよう。年老いて幽閉された老人がブッダに魂の救いを求める。そんな老人にブッダは、「部屋の隅に生えている草がお前の味方だ」と教えるのだが……。

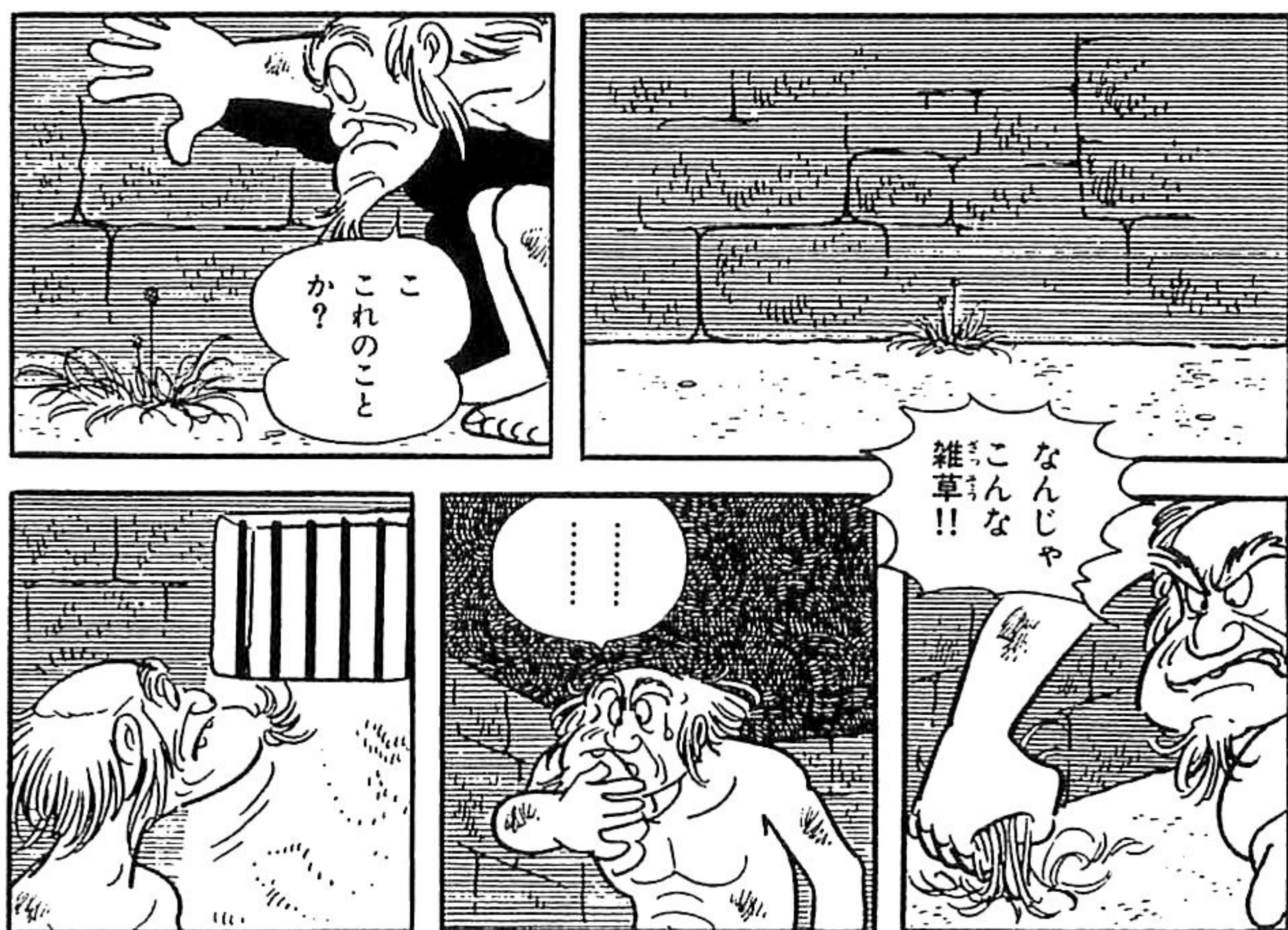
老人は最初は、雑草がなぜ自分を癒すのか理解できない（図Ⅰ）。雑草は雑草であり無価値なものにすぎないからだ。しかし、やがて、雑草は「萌えキャラ」に変身する。老人の孤独な魂は萌えによって癒される（図Ⅱ）。

萌える老人は、周囲の人間から「狂っている」と馬鹿にされる（図Ⅲ）。だがそれでも老人は萌え続ける。孤独な傷ついた魂を救う脳内の「キャラクター」――自分で自分を救わざるをえない人間の生み出す「キャラクター」――これが「萌え」の本質なのだ。

ところが老人はある日牢屋を脱出して、現実社会に復帰しようとする。もちろん、現実社会は万人を平等には救済しない。弱肉強食の世界なのだ。老人は現実社会に戻るや否や、力尽きて孤独に死んでしまう（図Ⅳ）。

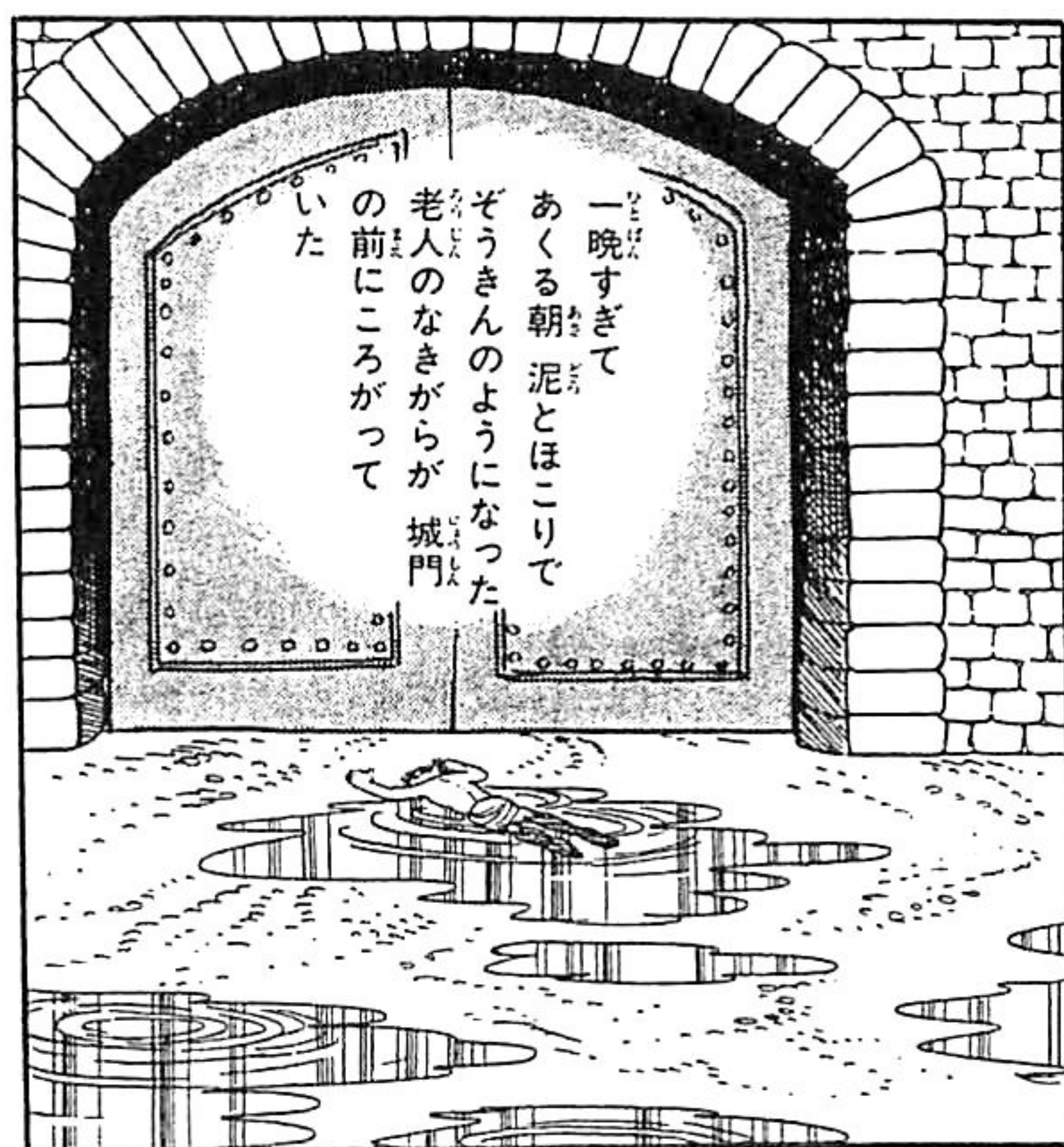
僕は何も、ひきこもりを勧めているわけではない。しかしここで手塚が言いたかったことは、わかるような気がする。「自分で自分を救う」ということと「他者に救われる」ということは、実は本質的には同じことなのだ。むしろ、他者に救いを求めるよりも、自分で自分を救うという行為のほうが、よほど男らしい、というより、潔いのではないだろうか。

フロイドは個人の自我の自立を説いたが、他者の救いを過剰に必要とせず他者との関係性のバランスを適度に保つことができる自立した人間の理想像とは、実は二次元と三次元の両方に自我を置くことが可能な二元論的存在で、かつ二次元で「萌える」ことができる人間なのではないだろうか。

図Ⅰ　©手塚治虫『ブッダ⑭』（潮出版社・希望コミックス）

図II　©手塚治虫『ブッダ(14)』（潮出版社・希望コミックス）

つまり萌える男とは、自分自身の内側に「神」を発見する能力を持った人間なのである。「萌え」とは「個人による信仰」「ひとりだけの宗教」なのだ。萌える男が増え続ければ、いずれ恋愛資本主義システムと僕が呼んでいる今の物質主義と見栄と打算と欲望に塗れたシステムに風穴が開けられるだろう。僕たちは三次元でも「萌える」ことが可能になるかもしれないのだ。

図III

©手塚治虫『ブッダ⑭』(潮出版社・希望コミックス)

図IV

あとがき

すべての現象には原因があり、この世界にはおよそ無目的に生じてくる現象というものはない、というのが僕の基本的な考え方となっている。「物語」＝フィクションには長い歴史があり、しかもそれは地球上のほぼあらゆる民族・国家に共通してみられる文化である。ゆえに、フィクションには人間にとって欠かすことのできない必要性があり、効能があるはずである。

本書では、フィクションの効能を個人レベルでの心理的効能（自我の安定、癒し、トラウマの克服など）と、集団レベルでの社会的効能（人間関係の安定、家族の機能の維持と改善）に求めたが、フィクションが宗教よりも優れている点は、排他性がなく、原則的に国家・宗教・民族という概念を飛び越えた存在だというところにあると思う。フィクションは現実世界とは異なる「観念の世界」「仮想世界」であるがゆえに、現実世界に価値観の対立を起こす恐れが少ないわけだ。

また、フィクションの世界で自己を癒すという行為は、「自己修復」というポジティブ

な行為でもある。フィクションの世界で自らの抑圧された欲望やトラウマを発散するという逆のベクトルを持った行為ですら、ポジティブとまでは言わずとも「現実世界で欲望やトラウマを発散させる」行為と比べれば、はるかに社会・他者に対して害が少ない。

現実世界でしか欲望を満たすことができない、想像力に欠けた人間は、社会・他者に対して著しい害悪をなしがちだ。個人の欲望や願望は、社会・他者にとって常に受け入れられるものではないからだ。つまり人間は自我を持つ限り、この現実世界に対して常にストレスを感じ、トラウマを抱き、ルサンチマンから自由になることができない。その苦悩から自己を救済するために生み出されたシステムが「フィクション」なのであろう。

想像力のない人間、フィクションを「非現実」であると全否定する現実主義者、自分で自分を救うことを考えずに他者に救われようとする人、「自分が苦しむのは、どこかに原因となっている悪人がいるからだ」とすべての責任を外部に投影して「終わりのない犯人探しの旅」に出てしまう人、そのような人たちが増え続けることを僕は恐れている。大槻ケンヂの言葉を借りれば、「この世を燃やしたって、一番ダメな自分は残る」からである。萌えるオタク男たちを嘲笑したり差別している人々もまた、「自分よりも下位に位置する劣等な人間」を作り出すことで、自分自身の苦しみから逃れられると信じている哀れな人々にすぎない。

対オタクだけの問題ではなく、バブル崩壊後の日本では、恐ろしい勢いであからさまな差別主義者が増えている。相手は誰でもいい、何でもいいのだ。とにかく「自分さえ苦しみから逃れられるなら、誰を傷つけても差別しても構わない」と本気で考えている、そんな切羽詰まった人間が増えているのだ。これはバブル終焉以後、確固とした価値観を持つことができず、自我が不安定になっている人が増えているということでもある。

萌える男はそんな時代に、いちはやく自分で自分を癒す方法……「萌え」を見出した先駆者たちといえるのだ。

本田 透

二〇〇五年十月一日

ちくま新書
566

萌える男

二〇〇五年一一月一〇日　第一刷発行

著者　本田透（ほんだ・とおる）

発行者　菊池明郎

発行所　株式会社　筑摩書房
東京都台東区蔵前二-五-三　郵便番号一一一-八七五五
振替〇〇一六〇-八-四一二三

装幀者　間村俊一

印刷・製本　三松堂印刷　株式会社

乱丁・落丁本の場合は、左記宛に御送付下さい。
送料小社負担でお取り替えいたします。
ご注文・お問い合わせも左記へお願いいたします。
〒三三一-八五〇七　さいたま市北区櫛引町二-六〇四
筑摩書房サービスセンター
電話〇四八-六五一-〇〇五三

ISBN4-480-06271-8 C0236

ちくま新書

008 ニーチェ入門　竹田青嗣
新たな価値をつかみなおすために、今こそ読まれるべき思想家ニーチェ。現代の我々を震撼させる哲人の核心に大胆果敢に迫り、明快に説く刺激的な入門書。

020 ウィトゲンシュタイン入門　永井均
天才哲学者が生涯を賭けて問いつづけた「語りえないもの」とは何か。写像・文法・言語ゲームと展開する特異な思想に迫り、哲学することの妙技と魅力を伝える。

029 カント入門　石川文康
哲学史上不朽の遺産『純粋理性批判』を中心に、その哲学の核心を平明に読み解くとともに、哲学者の内面のドラマに迫り、現代に甦る生き生きとしたカント像を描く。

071 フーコー入門　中山元
絶対的な〈真理〉という〈権力〉の鎖を解きはなち、〈別の仕方〉で考えることの可能性を提起した哲学者、フーコー。一貫した思考の歩みを明快に描きだす新鮮な入門書。

081 バタイユ入門　酒井健
西欧近代への徹底した批判者でありつづけた「死とエロチシズム」の思想家バタイユ。その豊かな情念に貫かれた思想を明快に解き明かす、若い読者のための入門書。

159 哲学の道場　中島義道
やさしい解説書には何のリアリティもない。原書はわからない。でも切実に哲学したい。死の不条理への問いから出発した著者が、哲学の真髄を体験から明かす入門書。

190 プラトン入門　竹田青嗣
プラトンは、ポストモダンが非難するような絶対的真理を掲げた人ではない。むしろ人々の共通了解の可能性を求めた〈普遍性〉の哲学者だった！　目から鱗の一冊。

ちくま新書

ちくま新書

494 男は女のどこを見るべきか　岩月謙司

なぜ、夫の浮気はバレても妻の浮気はバレないのか？なぜ、女は天使にも悪魔にもなれるのか？　男女の思考方法の違いを解明し、女性との良好な接し方を伝授する。

444 男が学ぶ「女脳」の医学　米山公啓

男には理解できない女の行動と言動の数々。その違いを生み出す原因とは何なのか。医学的および脳科学的な見地から、彼女たちの心と身体についての謎を究明する。

186 もてない男——恋愛論を超えて　小谷野敦

これまでほとんど問題にされなかった「もてない男」の視点から、男女の関係をみつめなおす。文学作品や漫画を手がかりに、既存の恋愛論をのり超える新境地を展開。

247 こういう男になりたい　勢古浩爾

父はリストラに怯え、息子はいじめで不登校。のきなみ男に元気がない。この男受難の時代に「男」である意味を洗い直し、「男らしさ」を再提示する渾身の一冊。

409 童貞としての宮沢賢治　押野武志

賢治は生涯独身を貫いた。他者との関係を自ら断ってゆくその姿は、現代のさまざまなコミュニケーション障害にもつながる。これまでとは違う賢治像が見えてくる。

546 帰ってきたもてない男——女性嫌悪を超えて　小谷野敦

一度は結婚し、裏切り者呼ばわりされたあの男が、もっともてなくなって帰ってきた！「男のセカンドヴァージン」などの視点から、男女諸問題に斬り込む真剣勝負。

308 宮崎駿の〈世界〉　切通理作

大気の流れからメカ、建物、動物、人間、草木……そしてそこに流れていた歴史まで。〈世界〉を丸ごと作る宮崎駿作品を共感覚的に探る、これまでにない長編評論。

好評既刊

9784480062710

1920236007002

ISBN4-480-06271-8

C0236 ¥700E

定価(本体価格700円+税)

本田 透(ほんだ・とおる)

1969年兵庫県生まれ。高校を二度中退後、大学検定を経て、早稲田大学第一文学部哲学科入学(中退)、同大学人間科学部人間基礎学科卒業。出版社勤務の後フリーとなり、「萌え」評論家、ライトノベル作家に。著書に『電波男』(三才ブックス)、『電波大戦』(太田出版)、『アストロ! 乙女塾』(集英社)などがある。また、二見書房から刊行予定のライトノベル誌『ファントム』では責任編集を務める。